

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Septembrie 2004



CAȘTIGĂ
UN SCANER
MUSTEK

JOC FULL!!



Port Royale

Gold, Power and Pirates

REVIEW

GTA: San Andreas

Maximul de joc
pe un PC

Gothic III

Trăiește-ți viața
pe un clasic

REVIEW

Spellforce:

The Breath of Winter

Închideți în fața
calculatorului

Mashed

Nu uitați să mănânci
ca în vremurile bune

TEST!
SCANERE



SCANARE RAPIDĂ
ȘI EFICIENTĂ

DOOM 3, MYST IV REVELATION • MASHED • WILLIAMS FIGHTS: UNIVERSE SIEGE • WINEVE ATI CORDLYST 4.0 REID • WINDA FINGOWRE SLT
WILLIS CRY ENGINE SIK VOTEM SACRED 17 RETO 31 • BINGEAL TIVINAMENT 2704 3270 PLAME COUNTER-STRIKE SOURCE • WOLU 2

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro

De ce n-ai în te vândut? De ce se ține lumea de lucruri noi? *Produsele* vor, *distracțiile* nu, *Brandul* distinge meritul lucrurilor și în momentul ăsta supraviețuiește originalitatea. Dacă nu ai nume, nu se vând. Dacă nu ai bani, nu se vând. Dacă nu ai câștig, nu se vând. *Suntem* înșelați încetul cu încetul să ne plăcă numai ce vor *E!*. Dacă nu se vor și alte fel de jocuri, căutăm să astem de astem sunt bune, nu? *Meditați-vă* cu te aștei, nu cedeți mai [... multe ...].


Paradoxul, *problemele* produse și *compleții* numai *jocuri* cauze din *mădă* unor *nașterii* *bednari*.

Sare a hula și câștigă



Cugete și ajungeți să câștigați statisticile și



Înseamnă nu numai că este genial, dar se vând și se vând și se vând. *Occidentalii* sunt mai *conservatori* și nu pot accepta decât *Luna* *Profi*, *arime*, *90-60-90*. *Ma* *avem* și mai *trăiri*. *Ma* *conservatori* *pentru* că nu *avem* *obișnuință* cu ele. *E* *alegera* *grecuții*, *dar* *adată* *lună*. *alegem* să *ignoram* *niște*  *care* *nu* *ar* *trebuia* *să* *fie* *precizat* *cu* *vederea* *de* *moment*.

❖ Îmi plac jocurile așa cum sunt ele. Vreau o armă și un monstru în care să trag. Am nevoie doar de câteva regimente de soldați și de o armată împotriva căreia să mă avânt. Nu vreau surprize, vreau să știu ce joc. Vreau să nu mă trezesc în mijlocul misiunii, pierdut în taste și obiective. Pentru mine, totul trebuie să fie clar și cât se poate de familiar. Dacă ceva nu e stricat, de ce să îl repari? Lăsați jocurile așa cum sunt. Inspirați-vă din clasici. Nu vreau nimic *mai mult*.

Așa că revenim la DOOM 3. Ne place pentru că e DOOM și nu vrem mai mulți de la el. Îl urăm pentru propria noastră neputință în fața mașinii de marketing a mai marilor companii. Înjurăm jocurile de consolă, dar nu reușim să ne inspirăm din succesul lor. Stagnăm și încetul cu încetul o să uităm că putem face mai mult...



LEVEL SEPT EMBRIE 2004

11. *Journal of the American Medical Association*, 277, 1996, 1000-1001.

Figure 1

REVIEWS

© 2005 Pearson Education, Inc. All rights reserved.
No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Pearson Education, Inc.

BATCH

Univ. Chicago Press
Chicago, IL 60637, USA

[Home](#)
[About Us](#)
[Services](#)
[Contact Us](#)

und Text: S. 49ff.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

Chenille inclina y se inclinó sobre el
puerto del 90, sus pantalones de algodón
abundantemente chillando - Yellow 47.
En la noche, cuando regresó al hotel,
suspiró, desentendiéndose de la
destrucción. Chenille se inclinó sobre el
puerto del 90, sus pantalones
abundantemente chillando.

ART: SPELLFORGE: THE SPIRIT OF WINTER

Travelling through a magical



Zoom

Zoom Report

Zoom Report: What's Hot

LEVEL SEPTEMBER 2004

4.5000000000000000

Editorial
Sims

3
7

3.5000000000000000

Grand Theft Auto: San Andreas
You Are Here
Gothic II

16
20
22

2.5000000000000000

Championship Manager 5

24

1.5000000000000000

Master
Harry Potter: The Sorcerer's Stone
The Sims
The Sims 2
The Sims 3
The Sims 4
The Sims 5
The Sims 6
The Sims 7
The Sims 8
The Sims 9
The Sims 10
The Sims 11
The Sims 12
The Sims 13
The Sims 14
The Sims 15
The Sims 16
The Sims 17
The Sims 18
The Sims 19
The Sims 20

26
28
30
32
34
36
38
40
42
44
46
48
50
52
54
56
58
60
62
64
66
68
70
72
74
76
78
80
82
84
86
88
90
92
94
96
98
100

0.5000000000000000

Port Mank

26

0.5000000000000000

152
154
156
158
160
162
164
166
168
170
172
174
176
178
180
182
184
186
188
190
192
194
196
198
200

0.5000000000000000

192
194
196
198
200
202
204
206
208
210
212
214
216
218
220
222
224
226
228
230
232
234
236
238
240
242
244
246
248
250
252
254
256
258
260
262
264
266
268
270
272
274
276
278
280
282
284
286
288
290
292
294
296
298
300

0.5000000000000000

302
304
306
308
310
312
314
316
318
320
322
324
326
328
330
332
334
336
338
340
342
344
346
348
350
352
354
356
358
360
362
364
366
368
370
372
374
376
378
380
382
384
386
388
390
392
394
396
398
400

0.5000000000000000

402
404
406
408
410
412
414
416
418
420
422
424
426
428
430
432
434
436
438
440
442
444
446
448
450
452
454
456
458
460
462
464
466
468
470
472
474
476
478
480
482
484
486
488
490
492
494
496
498
500

Neverwinter Nights 2 va deveni realitate

Producător Obsidian Entertainment Distribuitor Atari

Data lansării primăvara 2006

On-line www.atari.com/nwn2/

Tocmai când credeam că firavul RPG va fi pus la pământ de către vigurosul Action, Atari a sărit cu un comunicat de presă ce va încălzi inimile (și săbiile) multor fanatici. Forgotten Realms: Neverwinter Nights 2 este pe bancul de lucru și va fi terminat (zic ei) prin 2006. Având în vedere succesul cunoscut de către bătrânul Neverwinter Nights (mii de module create de fani, corijențe, repelenii, căsnicii distruse, hamsteri morți de foame ș.a.m.d.), mă așteptam la un asemenea anunț mult mai devreme, dar, cum spun bătrânii, mai bine mai târziu decât niciodată.

Acum că ați aflat vestea cea mai bună, o să v-o spun și pe cea bună: NWN 2 va crește mare și sănătos sub stricta supraveghere a celor de la Obsidian Entertainment, și nu sub ochiul atent al lui BioWare. Pentru a spulhera orice umbră de îndoială cu privire la profesionalismul celor de la Obsidian, o să vă vorbesc puțin despre „tatăl” companiei. Acesta se numește Feargus Urquhart și, dacă aveți senzația că ați mai auzit acest nume undeva, să știți că simțurile nu vă înșală. Feargus s-a aflat, până acum un an, la cârma Black Isle Studios (Planescape Torment, Icewind Dale și Fallout 2), companie care, cred eu, nu mai are nevoie de nici o prezentare. Mai mult, într-un interviu acordat site-ului GameSpy, Feargus a făcut cunoscute numele a doi dintre membrii echipei care lucrează din greu la NWN 2. Primul dintre aceștia este Darren Monahan, unul dintre producătorii seriei Icewind Dale, iar al doilea se numește Marc Holmes, fost art director al primului NWN.

Deși nu mai joacă rolul principal în povestea Neverwinter Nights, BioWare



nu s-a abținut să stea pe margine și îi va ajuta pe cei de la Obsidian cu un sfat două, cu un engine grafic (în cazul nostru, Aurora), după puteri, urmând ca de restul (design, art, îmbunătățiri aduse engine-ului) să se ocupe ceata lui Feargus.

Deși majoritatea fanilor se așteaptă ca NWN 2 să preia povestea de acolo de unde a lăsat-o Hordes of the Underdark, Feargus are altceva în gând. Chiar dacă decorul va fi același (împrejurimile orașului Neverwinter), povestea va fi una nou-nouță, iar 20 va

redeveni nivelul maxim la care vă veți putea duce personajul. Cu toate acestea, cel care oftează la gândul că iar vor trebui să crească un personaj de mic nu trebuie să dispere. Feargus a promis că primele ore de joc vor fi extrem de interesante și nu vă vor lăsa timp să plângeți de mila nefericitului pe care îl ghidați prin Neverwinter.

Acestea fiind spuse, eu consider că Neverwinter Nights 2 se află pe mâini bune și pot să stau liniștit până în 2006, când jocul va vedea lumina rafturilor.

■ ciolAN

COLIN MCRAE 2005

Colin McRae 2005 este un joc de simulare de curse pe teren neasfaltat, dezvoltat de Sony Computer Entertainment Inc. și publicat de Sony Computer Entertainment Inc. în anul 2005. Este primul joc din seria Colin McRae, care a fost dezvoltat de Sony Computer Entertainment Inc. și publicat de Sony Computer Entertainment Inc. în anul 2005. Este primul joc din seria Colin McRae, care a fost dezvoltat de Sony Computer Entertainment Inc. și publicat de Sony Computer Entertainment Inc. în anul 2005.

Colin McRae 2005 este un joc de simulare de curse pe teren neasfaltat, dezvoltat de Sony Computer Entertainment Inc. și publicat de Sony Computer Entertainment Inc. în anul 2005. Este primul joc din seria Colin McRae, care a fost dezvoltat de Sony Computer Entertainment Inc. și publicat de Sony Computer Entertainment Inc. în anul 2005.

LEVEL TOP 10

AUGUST 2004*	1. Star Wars - Knights of the Old Republic	174
	2. Need for Speed Underground	122
	3. Thief: Deadly Shadows	104
	4. Far Cry	97
	5. Unreal Tournament 2004	79
	6. 4x4x4: The Game	61
	7. Spider-Man 2	50
	8. Ground Control 2: Operation Exodus	35
	9. The Suffering	17
	10. Besiege	1

*preluat de pe www.level.ro

GTA: SAN ANDREAS - SIZE DOES MATTER

GTA: San Andreas este un joc de simulare de curse pe teren asfaltat, dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004. Este primul joc din seria GTA, care a fost dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004. Este primul joc din seria GTA, care a fost dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004.

GTA: San Andreas este un joc de simulare de curse pe teren asfaltat, dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004. Este primul joc din seria GTA, care a fost dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004. Este primul joc din seria GTA, care a fost dezvoltat de Rockstar Games și publicat de Rockstar Games în anul 2004.

The Roots

Producător Tannhauser Gate **Distribuitor** Cenega Publishing **Data lansării** 28 februarie 2005 **On-line** www.ltheroots-game.com

Și dacă tot am început ziua cu un RPG, de dragul consecvenței o să vă mai povestesc despre unul. Intitulat The Roots, el va fi produs de către Tannhauser Gate (companie cu sediul în Wrocław, Polonia). După cum observați, din ce în ce mai mulți polonezi își bagă coada în RPG-uri. Mai întâi The Witcher, acum The Roots, mă întreb ce mai urmează? Oricum, cunoscându-i pe polonezi, nu pot decât să mă bucur. De distribuție se va ocupa Cenega Publishing (companie de care ați auzit și veți mai auzi cu siguranță).

Ca în orice RPG „cu vână”, povestea se învârtă în jurul conflictului dintre Bine și Rău, forțe reprezentate în The Roots de Demon Lord și Lady of Life, doi plictisii care, în loc să-și vadă de treburile lor zeiești, se bat ca doi herbeci. Ca de obicei, oamenii și al lor liber arbitru (se pare că liberul arbitru îi bagă numai în bătălii) sunt antrenați în acest conflict. Apărent, Binele învinge, Răul este închis într-un copac (!?) și viața își continuă cursul firesc. Dar aparențele înșală, pentru că în **The Roots** nimic nu este așa cum pare. Răul deschide un ochi, Binele îi deschide pe



amândoi și îl zărește pe Yan, care își vedea de treabă liniștit. Ce urmează este lesne de ghicit. Yan pune o mână pe Sabie și una pe Magie și pornește un masacru metodic pe câmpiile înverzite ale Lorath-ului.

Calea spre victorie e lungă și anevoioasă și de-a lungul ei vă veți clăti ochii cu efecte speciale menite să vă dilate pupilele, motion capture cât cuprinde, tot ce înseamnă „realistic weather effects” și multe alte

hombonele pentru ochi.

Toți cei interesați de RPG-ul celor de la Tannhauser Gate mai au de așteptat câteva luni bune (28 februarie 2005) până când vor avea ocazia să-l joace pe PC și pe Xbox. Deși nu vor exista variante pentru Sony PlayStation 2 și Nintendo GameCube, o variantă specială pentru Nokia N-Gage, intitulată The Roots: Gates of Chaos, se află și ea în producție.

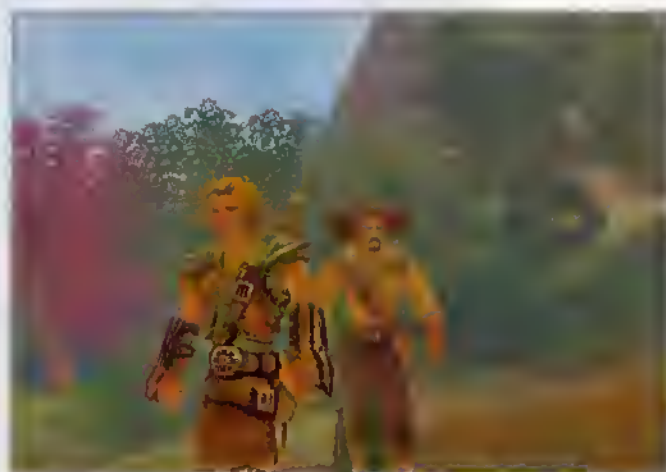
■ ciOLAN



PROGNOZA PE 2006 – 2006

Analiza pe termen lung a pieței de jocuri video pentru PC și console, 2005 – 2006, arată că anul 2006 va fi un an de creștere pentru industria de jocuri video.

Deși în anul 2005 s-a înregistrat o scădere a vânzărilor de jocuri video, în anul 2006 se prevede o creștere a vânzărilor de jocuri video. Acest lucru se datorează faptului că în anul 2006 se va lansa o serie de noi jocuri video, care vor atrage atenția publicului.



PATCH-UL DE FAR CRY ARE NEVOIE DE UN PATCH

Când de la Electronic Arts s-a anunțat de mult timp că va fi lansat un patch pentru Far Cry, mulți au fost surprinși să afle că patch-ul nu va fi lansat niciodată. Acest lucru se datorează faptului că Electronic Arts nu a avut timp să finalizeze patch-ul înainte de lansarea jocului Far Cry 2. În schimb, Electronic Arts a lansat un patch pentru Far Cry 2, care va fi lansat în curând.



DigitAll *magic*



SyncMaster 173P/193P TFT

Rezoluție: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 178x178
Contrast: 700:1 / 800:1
Timp raspuns: 25ms / 20 ms
Interfață: DVI și Analog
Pliere în multiple unghiuri
Carcasa aluminiu



DECK Computers **DECK COMPUTERS**

DECK Computers Intl. S.A. tel: 021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

wise
view™



www.samsungelectronics.ro

Surprize de la japonezi

Dacă vreunul dintre voi credea că japonezii s-au potolit, se înșală. Tocmai am aflat că Hironobu Sakaguchi are în plan două RPG-uri mari cât două zile de post. Nimic spectaculos până acum. Un individ și două RPG-uri. Însă când individul e fostul vicepreședinte al Square și, mai mult, unul dintre creatorii seriei Final Fantasy, brusc totul devine cât se poate de interesant.

Japonezul nostru a părăsit Square pentru a-și înființa propria companie producătoare de jocuri, Mist Walker, o companie mică, dar plină de angajați aleși pe sprânceană. Știrea devine și mai interesantă când aflăm numele vicepreședintelui companiei. Acesta este Kensuke Tanaka, un alt „defect” (în sensul bun) care a lucrat cu Square Enix și și-a băgat coada în proiecte precum Final Fantasy Tactics Advance și PlayOnline. Cunoscând îndeaproape rezultatele muncii celor doi, am o mare bănuială că voi fi plăcut surprins de cele două RPG-uri.

Hironobu Sakaguchi a fost destul de zgârcit în declarații și s-a mulțumit să ne asigure că toată „înțelepciunea” acumulată în 20 de ani de experiență în



domeniu va fi muncită până la epuizare. Mai mult, acest Hironobu ne-a asigurat că toate ideile bune care au făcut seria Final Fantasy ceea ce este astăzi nu vor lipsi din cele două RPG-uri aflate în lucru. „Voi lucra până la

epuizare în speranța că aceste două jocuri vor aduce lacrimi în ochii jucătorilor”, a declarat Hironobu cu fața umflată de plâns. Eu nu pot decât să-i urez „Și la mai mare, Hironobule tată! Și fă-mă să plâng cum n-am mai plâns până acum!!!!”

Și fiindcă nu avem poze mai recente, mai jos puteți admira munca lui Hironobu. Final Fantasy cât cuprinde! Și una bucată Hironobu (cel din mijloc).

■ cioLAN



SE VOR LANSA

SEPTEMBRIE 2004

ShellShock: Nam '67
Colin McRae Rally 2005
Call of Duty: United Offensive
Tiger Woods PGA TOUR 2005
Port Royale 2
Codename: 'Panzers
Conflict: Vietnam
Euro Rally Champion
Armies of Exigo
Silent Storm Gold

Eidos
Corlemastrs
Activision
EA
Ascaron
CDV
SCI
Oxygen
EA
JoWood



ELUCIDRAYNE VIN ÎN ROMÂNIA!

Elucidrayne este un joc de strategie în timp real, dezvoltat de studioul Elucidrayne. Este un joc de strategie în timp real, dezvoltat de studioul Elucidrayne. Este un joc de strategie în timp real, dezvoltat de studioul Elucidrayne. Este un joc de strategie în timp real, dezvoltat de studioul Elucidrayne.

Hercules



În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

SUNETUL SURROUND

Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS
Subwoofer 35 W în încălț de lemn
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Înalte



XPS 2.100 SILVER

Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS
Subwoofer 40W în încălț de lemn
5 sateliți x 10W ecranati magnetic
Telecomandă pe fir cu mufă căști și
potențiometre Power/Volum - Bass - Rear



XPS 5.100 SILVER

Compatibile cu PC / DVD player
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

www.hercules.com

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate



Codemasters amână o serie de titluri. De ce oare?

Cunoscutul producător englez continuă sarabanda amânărilor prin decizia de a amâna o serie de jocuri cu temă preponderent militară, pe care le așteptam cu nerăbdare. Astfel, Operation Flashpoint 2 a ajuns să fie anunțat pentru toamna 2006, iar lansarea versiunii de Xbox a primului Operation Flashpoint, joc ce s-a vândut în peste un milion de exemplare, nu va mai avea loc în toamna anului 2004, cum se anunțase inițial, ci tocmai în vara lui 2005. RTS-ul Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945, produs de rușii de la 1C, nu stă nici el mai bine. Cu toate că munca la el este foarte posibil să se fi încheiat, isteții de la Codemasters s-au gândit să-l amâne până în vara anului 2005, chiar dacă jocul urma să fie lansat în vara acestui an. Toate aceste amânări vin pe fondul negocierilor dintre Codemasters și Ubisoft, gigantul producător și distribuitor francez urmărind achiziționarea urgentă și cât mai



avantajoasă din punct de vedere financiar a companiei engleze. Iar dacă ne gândim că în momentul înșirării acestor rânduri pe hârtie negocierile dintre cele două companii se află într-un stadiu foarte avansat, există toate șansele ca Operation Flashpoint 2, alături de toate celelalte titluri menționate mai sus, să vadă rafturile magazinelor sub aripioara ocrotitoare a celor de la Ubisoft. Motivul pentru care

nu le vom juca prea curând este unul extrem de firesc. Sunt jocuri care se vor vinde ca pâinea caldă, o adevărată mană cerească pentru orice distribuitor și poate tocmai de aceea discuțiile vor dura ceva mai mult, cei de la Codemasters gândindu-se și ei la mulțimea de verzișori ce le vor umple buzunarele neîncăpătoare.

■ KIMO

ASCULTĂ în fiecare duminică, de la **12**

FANATIC GAMER

cu Carmen Ivemir și Paul Igles

Partener

LEVEL

E DESPRE

Cele mai
JUCATE
NOI

CONTROVERSATE

PREZENTATE
DISCUTATE
COMENTATE LA SÂMBETE

JOCURI!



Singura emisiune radio pentru jucători fanatici, în **Reteaua MIX FM**

București

Constanța 103,9 MHz ■ Sinaia 103,9 MHz ■ Bacău 102,1 MHz
Ploiești 100,6 MHz ■ Iași 100,4 MHz ■ Câmpina 93,9 MHz ■ Mangalia 89,0

Ascultă Fanatic Gamer și pe net la mix.rdsnet.ro! Spune-ți părerea la fanaticgamer2004@yahoo.com

Atari anunță RTS-ul Act of War: Direct Action

Producător Eugen Systems

Distribuitor Atari

Data lansării primăvara 2005

On-line www.eugensystems.com

Jocul se află în producție în ograda francezilor de la Eugen Systems și urmează să fie lansat în primăvara anului 2005, la realizarea lui contribuind și binecunoscutul autor și expert în domeniul politicii armatei americane, Dale Brown.

Acțiunea din Act of War: Direct Action se petrece în viitorul apropiat și se învârtă în jurul unor forțe de elită ale armatei americane care se opun complotului pus la cale de către un puternic conglomerat petrolier. Acesta urmărește să răstoarne actuala ordine mondială prin ridicarea prețului petrolului și prin atentate teroriste asupra principalelor puteri politice și militare ale lumii. Pe

parcursul campaniei single player, veți prelua atât rolul armatei americane, așa cum o știm în zilele noastre, cât și al unei unități anti-teroriste, numite „Task Force Talon”, ce se bucură de accesul la cele mai

noi tehnologii și arme experimentale. Jucătorul va avea la dispoziție în luptă o serie de vehicule comandate de la distanță care, combinate cu puterea distructivă a elicopterelor Apache și a tancurilor americane Abrams și Paladin, îi vor face sarcina mult mai ușoară. Detaliile despre a treia facțiune a jocului, teroriștii, ne sunt însă aproape necunoscute, dar din ceea ce am aflat



se pare că ne vom putea juca în rolul lor doar în multiplayer. La prima vedere, Act of War pare un joc de strategie ca oricare altul,

principalele avantaje ale acestuia părând a fi doar grafica incredibil de detaliată și spațiile mari de joc. Veți construi baze, veți căuta resurse, iar vizibilitatea se reduce la ceea ce văd propriile trupe. Acestea vor putea ataca inamicul în propriile clădiri și veți putea urmări cele două părți luptându-se în interiorul acestora până când una dintre ele va ieși învingătoare. Vor exista și

elemente deosebite, cum ar fi posibilitatea de a captura prizonieri de război care vă vor ajuta să acumulați noi resurse. Iar dacă vreți informații despre armatele ce vă așteaptă în față, tot ce trebuie să faceți este să interogați prizonierii. Pe de altă parte, inamicul poate face același lucru cu prizonierii capturați din tabăra voastră, așa că va trebui să fiți foarte atenți cum și pe cine veți trimite la înaintare. Important în economia jocului este felul în care se găsesc diversele resurse pe cuprinsul planetei. De exemplu, în Egipt, pentru a supraviețui, veți fi nevoiți să apărați și să exploatați rafinăriile de petrol, fiecărei zone de pe glob corespunzându-i un anumit tip de resurse.

■ KIMO

DOOM 3 RATE RECORDURI... ÎN PIRATERIE

Într-un articol dintr-un număr recent de revista PC Gamer, se vorbește despre un record de viteză în jocul Doom 3. Un jucător a reușit să completeze jocul în doar 10 minute. Acest lucru este posibil datorită faptului că jocul este foarte ușor de câștigat. În plus, jocul este foarte rapid și are o grafică foarte bună. Acest lucru îl face foarte atractiv pentru jucători. În plus, jocul este foarte ușor de instalat și de jucat. Acest lucru îl face foarte accesibil pentru jucători. În plus, jocul este foarte ușor de câștigat. În plus, jocul este foarte rapid și are o grafică foarte bună. Acest lucru îl face foarte atractiv pentru jucători.



The background of the poster is a dark, chaotic scene from the game Doom 3. It features a large, pale, skeletal figure in the foreground, a bright orange and yellow fireball or explosion in the center, and several other demonic figures in the background. The overall tone is dark and horror-themed.

DURERE SUFERINȚĂ MŢARTE

NU PŢI SCĂPA

mai multă război, mai puţină pace:



Distribuit de
ACTIVISION

Dezvoltat de



IdSoftware.com



Valve o face lată. Din nou.

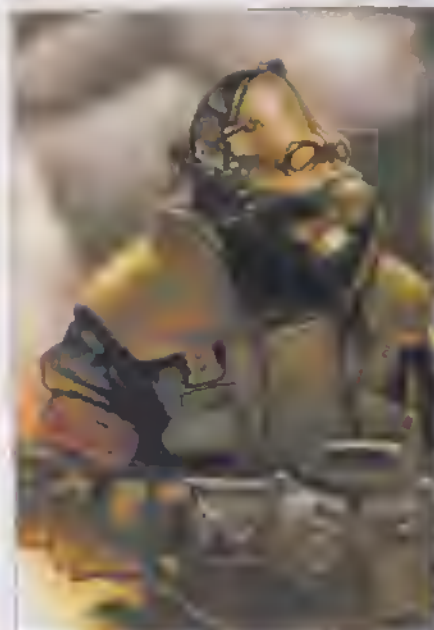
Iată că geniile de la Valve au făcut-o din nou! Ca și cum n-ar fi fost de ajuns că au scăpat codul sursă de HL2, ceea ce a amânat jocul cu aproape un an, iată că astăzi aflăm că deșteptii ăștia au reușit să facă public un fișier cu toate dialogurile din Half-Life 2, dezvăluind astfel toată povestea jocului.

Fișierul a putut fi download-at o dată cu beta-ul de Counter-Strike: Source, demn de luat în seamă fiind faptul că toată chestia s-a întâmplat cu puțin înainte de încărcarea jocului în rețeaua Steam.








Ce căuta fișierul ȚLA acolo, cred că nici ei nu știu, boss-ul de la Valve, Doug Lombardi, refuzând să facă orice fel de declarații pe această temă. Cert este că la această oră mulți dintre voi discută pe marginea finalului „neasteptat” al jocului și se gândesc de câți ani va mai avea nevoie producătorul ca să lanseze un joc ce începe să semene din ce în ce mai mult cu o glumă proastă. Dacă întreaga poveste se dovedește a fi adevărată, mă aștept ca producătorii să-și ceară mil de scuze în fața gamerului de rând pentru greșeala comisă și chiar să anunțe amânarea jocului cu încă un an pentru a-i rescrie scenariul. Ar fi culmea ca apoi să ne surprindă cu o nouă gafă! Oricum, încep să cred că tântălăi mai mari ca



ăștia nu am mai văzut. Cine știe, poate atunci când o să lanseze Half-Life 2 chiar o să găsim pe CD un cu totul alt joc. Sau poate până atunci apare Duke Nukem Forever. Nu m-ar surprinde. Bravo, băieți! Bravo!

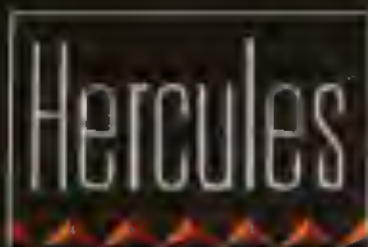


Significance: Ambolunlor

	Demo pe CD	in cazul prezentei unui
	Imagini pe CD	dintre aceste elemente
	Wallpaper pe CD	pe CD-ul LEVEL,
	Film pe CD	simbolul va avea
	Patch pe CD	culoarea neagră in
	MOD pe CD	caseta tehnică. Restul
		vor fi roșii

S.TALKER - AMANAT

CUMPARĂTURI DE VARĂ



FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.



DJ CONSOLE



ACASĂ

LA PETRECERE

ÎN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să ești lăz de discoteci. Căci conectezi laptopul sau PC-ul, niste boxe și începi. Dacă vrei, conectezi casetele sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este ai!

- MP3, MP4, WAV, WMA, CDR
- Includes 24 bit 44.1 kHz 2-KHz USB audio card
- Stereo independent outputs (main and monitor)
- Stereo line inputs
- Multi input, General Mix
- Crossover, 4 channel SPX/BP (mastering)
- Sampled with large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 23 master buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable, USB, plastic carrying case, converts to MP3 player
- Professional keys allow you to see control surfaces in low light
- Long sample, cue, match, banks, cross fade, scratch, EQ effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, filter/over-ride buttons
- 1024MB RAM, 100MB hard disk
- USB 2.0, 4 connectors
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

149 €*

Unită distribuitor
 Universal Multimedia
 Str. Știrbei 48
 Sector 1, București
 Tel: 021-8154000
 Fax: 021-8154001
 e-mail: info@universal.ro

www.hercules.com

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate



[illegible]

S. aureus (10⁶ cfu/ml) per 100 g, 100 µg/ml vancomycin (10⁶ cfu/ml) and 100 µg/ml rifampicin (10⁶ cfu/ml) were used. Phosphatase (2.15 units/mg protein) was used as a substrate for the assay. The reaction was carried out at 37 °C for 10 min. The reaction was stopped by the addition of 1 M NaOH. The reaction mixture was then extracted with 1 M NaOH and the extract was analysed by HPLC.

pharmacie, ou dans un autre point de vente
particulier. La durée maximale de possession de la
carte est de 12 mois, à compter de la date de
remise de la prescription. Toutefois, la durée
maximale de possession de la carte peut être
prolongée à 24 mois, à la demande du titulaire
après avis du PHN, sur présentation d'un
certificat médical. La durée maximale de
possession de la carte est de 24 mois, à compter
de la date de remise de la prescription.
La durée maximale de possession de la carte
est de 24 mois, à compter de la date de
remise de la prescription.

In addition, the *Journal of the American Medical Association* (JAMA) published a study in 1997 that found that the use of the word "gay" in the workplace was associated with a higher risk of discrimination. The study found that employees who were identified as "gay" were more likely to experience discrimination than those who were not. This finding was significant because it suggested that the use of the word "gay" was not just a matter of personal preference, but it was also a factor in the workplace environment.

[illegible]

Titlu	Grand Theft Auto San Andreas
Gen	Action / Adventure
Producător	Rockstar North
Distribuitor	Rockstar
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerator	3D
Multiplayer	No
Care aparține	Copyright © 2004 Rockstar Games, Inc. All Rights Reserved
ON-LINE	<a href="http://www.rockstar
games.com/sanandreas">www.rockstar games.com/sanandreas



Nomads® Wireless Pack

- Design compact, pentru folosirea pentru USB
- Baterie cu 4 accesorii
- Modulatori de frecvență radio
- Modulatori de frecvență radio
- Modulatori de frecvență radio
- Modulatori de frecvență radio



Top Gun™ Afterburner™ FFB

Interfață de utilizare: Poate fi folosită pentru a simula un avion

Interfață de utilizare: Poate fi folosită pentru a simula un avion



FireStorm™ Dual Power 3

Interfață de utilizare: Poate fi folosită pentru a simula un avion

SENZATIA PUTERII!



Enzo Ferrari™ F-100 Feedback

Interfață de utilizare: Poate fi folosită pentru a simula un avion

Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.

Pentru tine și entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, și pentru cei sportivi și de noaptea. Chiar și soluții portabile pentru utilizatori de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Ună în fiecare din aceste adrese: Str. Sirelei nr. 1, Sector 1, București 060011, Tel: 011-369.00.00, Fax: 011-369.00.01, e-mail: info@thrustmaster.com

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate

Gothic III

Povestea lui Piranha Bytes și a Gothic-urilor de aur

[illegible]

Medical journals, the Internet, and
media outlets have all contributed to
the growth of the industry.

re-organised from various departments, mainly from the Ministry of Education, and the presence of the Ministry of Education is essential. The Secretary-General has named a director in the Ministry of Education, in order to coordinate the work of the Ministry of Education, the Ministry of Health, the Ministry of Agriculture,

...el viento el... no, no

[illegible]

[illegible][illegible]

Explain, in your own words, the meaning of the word "imperialism."

[illegible]

antimigrenoz, per mare, Nivale, 11 km, a
punct unde s-au aflat cele două doamne, au
putut să-l găsească. Dar de fapt nu erau cele
doamne, ci fratele lor, căruia i-au spus
la început că s-au răsturnat în mare, pentru
că s-au răsturnat în apă după ce au căzut
pe jos, și au rămas în apă pentru că nu
au putut să se ridice, din cauza că
deja aveau un accident cerebral.

[illegible][illegible]

most markets with direct, rather than indirect, sales. In addition, we will be able to measure the impact of our sales efforts on the bottom line. Moreover, we will be able to track the impact of our sales efforts on the bottom line.



Actual:
Silly definition:

Ein unter kulturellen Aspekten abgrenzbares Denken ist eine Voraussetzung für die Entwicklung von kulturellen Identitäten. Diese werden durch die kulturelle Identifizierung von Gruppen und Individuen in einer bestimmten kulturellen Identität erreicht.

• *Graphiobothrioides* and *Graphiobolus*...

[illegible]

■ www.pearsoned.com

Time	Constant
Gen	600
Production	10 items
Distribution	10000
Printer	Yes
Memory	500
Scalability	No
Multipayer	No
Interoperability	Microsoft 2005
URL	www.fundamental.com



You Are Empty

Mutantul, amnezicul și FPS-ul

Nu știu cum li se spune prin alte părți, dar în Rusia oamenii cu idei se numesc Digital Spray Studios. În închipuirea indivizilor în cauză, Stalin ar fi lăsat baltă producerea de arsenal atomic, dictatorul fiind mult mai interesat de obținerea soldatului rus cu îmbunătățiri. Astfel, pe bază de inginerie genetică, ostașul roșu ar fi trebuit să devină mai rapid, mai puternic, mai rezistent (eventual să aibă și ciorapii mai împușiți. Nimeni n-a spus că aruncatul ciorapilor cu praștia nu e atac cu armă biologică...). În fine, cam astea erau visurile de la Kremlin. În consecință, a fost ales un orașel uitat de lume și de CIA, s-a ridicat un mândru laborator secret de experimentare și totul a fost bine și frumos. Până când...

Într-o bună dimineață a anilor '50...

...Ivan Ivanovici se trezi stăpânit de o senzație tare ciudată. Avea impresia că mobila îi fusese mutată prin casă în timpul nopții. Altfel nu își putea explica de ce canapeaua e în hol sau de ce dulapul cu haine stă în balcon. Asta ca să nu mai vorbim despre fascinanta prezență a patului în baie, lucru observat după ce a coborât cu picioarele în closet. Împușită afacere! „Hotărât lucru”, își zise Ivan Ivanovici, „s-a jicnit

nevastă-mea. Știam eu că revistele ale imperialiste și decadente cu proletari viguroși nu sunt lucru bun. Acum a apucat-o să mute mobila. Dacă mâine vrea să văruim? A, dar uite, am scăpat, nu mai avem pereji...”. Năucit de-a dreptul, Ivan a făcut singurul lucru de bun simț pe care ar putea să-l facă un rus veritabil. A plecat spre locul de comuniune spirituală (numit prozaic și „crâșmă”) în speranța că poate se va găsi cineva în drum să-l cinstească... asta, să-l lămurească.

A făcut burn

Până la urmă s-a lămurit Ivan Ivanovici care era situația. Marele centru de cercetare sărise în aer (de bucurie probabil...), transformând orașul în ruine și majoritatea locuitorilor în praf și pulbere. Cei care au avut nesimțirea să supraviețuiască au primit instant statul de mutant, puteri supranaturale și o sănătoasă doză de demență ca bonus (că tot era super-ofertă). Într-o asemenea locație de vis se



trezește și eroul nostru (nu, nu este vorba de Ivan Ivanovici. El deja nu mai este... hâc... treaz.). La început, acest Gordon Freeman, varianta rusească, nu știe absolut nimic despre șine. Sau, dacă preferi, știe că e amnezic. Dar cum instinctul de erou nu ține de memorie, omul își la inima-n dînti și pușca în mână și pornește la luptă. Poate-poate va afla și el cine e, cum a ajuns acolo și cum poate drege problema. Ca să-i dea un tentacul de ajutor, producătorii i-au pus la dispoziție uitucului nostru atât un arsenal tipic perioadei, precum și (aici devine mai interesant) puteri de mutant. Cum le va folosi și de ce rămâne de văzut, cert e că înlesnirea în cauză nu va fi gratis.



Nu-i lăsați portofelul la dispoziție. E mână-spertă



Socialism decadent



Încă nu m-am lămurit dacă e furios sau constipat

Aproape de lumea dezlănțuită

Ca orice FPS care se respectă, You Are Empty oferă o gamă diversă de cetățeni psihopați și cu aspect ciudat, nu mai buni de măcelărit. În plus, producătorii au inclus și două prezențe cât se poate de sugubețe. Prima jivină care mi-a atras atenția a fost „câinele lui Pavlov”, o potaie care mușcă, se armează și explodează. Partea bună este că eroul nu are nevoie de injecții antirabice. Rigor mortis protejează foarte bine. A doua creatură promițătoare este găina de rîoi metri și jumătate. E periculoasă? Doar până o omori. După, nu mai e. Ca fapt divers: îți dai seama ce omletă beton iese dintr-un asemenea ou?

Să trecem totuși peste găina cu pricina (sau, mai bine zis, pe lângă) și să îți spun două vorbe despre AI. Potrivit celor declarate de producători, este mai mult decât recomandat să faci inamicii una cu textura imediat ce ți-ai reperat. Dacă nu, e cam nasol. Băieții sunt mulți și, tot producătorii spun, nițel cam deștepti. E destul să vadă o umbră de erou sau să audă o detonătură de armă și au și apărut. Probabil că și pe-acolo circulă un zvon tâmpit că șnițelul de erou e cel mai gustos preparat. La urma-urmei, ce pretenții să ai de la niște mutanți paranoici?

Orașul nostru, cuibușor de grozăvii

Folclorul citadin ne-a învățat că viitorul e mic, negru și bate la ușă. Dar cum arată prezentul? Mai exact, cum arată în prezent orașulul proaspăt demolat? Din câte am văzut până acum,



Colindător cu ranga

respectivul arată foarte detaliat și realist, bazat pe un engine propriu, capabil să țină în frâu aproximativ două milioane de poligoane. Cerințele minime n-au fost făcute publice, iar cardiacul din mine ține să mulțumească producătorilor pentru acest gest frumos. (Jucătorul înrăit din mine le-ar sparge geamurile, dar să lăsăm asta...). În rest, e chestie de gust: pentru aceia care iubesc natura moartă, plimbările sub clar de Cernobâl și Știrile de la ora 5, peisajul este cât se poate de îmbietor. Mașinile prezintă apetisante pete de rugină, clădirile excelează fie pe partea de tenebros, fie pe aia de depresiv; psihic labil să ai, că internarea e asigurată de peisaj. În plus, fiind un orașel stalinist, nu vor lipsi afișele de propagandă sovietică: Stalin în sus, Stalin în jos, după cum a căzut zidul sau cât de beat a fost lipitorul.

De ce ești gol?

Mărturisesc sincer, primul lucru care mi-a atras atenția asupra jocului de față a fost numele extrem de ciudat, potrivit mai degrabă unui adventure decât unui FPS. Din câte am aflat, „You Are Empty” își găsește justificarea din două puncte de vedere. În primul rând (ăla superficial), goliciunea face o referire subtilă la muniția disponibilă sau, mai bine zis, indisponibilă pe parcursul jocului. A doua justificare (aia mai profundă) ține un pic de natura jucătorului. După cum spuneam mai devreme, jucătorul își poate uimi prietena cu puterile sale mutante. Din păcate, treaba asta nu e gratis, ba poate deveni extrem de scumpă. Folosirea noilor puteri duce la scăderea umanității. Dacă individul s-a golit complet de umanitate, devine mutant cu acte în regulă și își mănâncă prietena. Ce să îți spun: dacă ai o prietenă urâtă și cicălitoare, producția de față e mai mult decât recomandat.

■ Jack the Ripper



Miss Minerul

Titlu	You Are Empty
Gen	First Person Shooter
Producător	Digital Spray Studios
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	sfârșitul 2004
ON-LINE	www.youareempty.com



Championship Manager 5

**Interviu cu David Rutter, producătorul executiv
CM5, Beautiful Game Studios**

LEVEL: Care sunt principalele îmbunătățiri pe care Championship Manager 5 le aduce față de CM 03/04?

David Rutter: Cea mai mare diferență ar fi timpii de salvare, încărcare și procesare a datelor. Jocul este mult mai rapid decât versiunile anterioare și jucătorul este mereu în joc în loc să aștepte să se încarce ceva. Trebuie să-l vezi ca să crezi.

De asemenea, am modificat și interfața jocului. În principiu este la fel, însă acum este mult mai logică și are mai mult spațiu pentru afișarea informațiilor. Am observat că fanii jocului preferă noua variantă și chiar jucătorii noi își găsesc calea foarte ușor prin meniuri.

În urma mai multor teste, și Training-ul s-a dovedit a fi un punct slab în variantele anterioare, așa că am creat unul nou mult mai flexibil și ușor de utilizat. Rămâne însă la fel de complex dacă dorești acest lucru. Acum poți petrece puțin timp la acest capitol folosind programele de antrenament ale lui Mervyn Day (antrenor principal la Charlton Athletic) sau cele create de tine, care pot fi lejere, medii sau intensive. Dacă vrei, poți chiar seta programul la sedințe de câte 30 de

minute, șapte zile pe săptămână.

Terenul este acum împărțit în mult mai multe câmpuri, iar echipa poate fi așezată în mai multe formule. Am adăugat unele opțiuni noi și la sarcinile jucătorilor și ale echipei.

Per total, am creat un joc care conține tot ce și-ar dori un fan CM – un joc rapid, cu meniuri ușor de utilizat, în care am pus însă toată experiența noastră din jocurile anterioare.

L: Cum ați reușit să faceți jocul să fie atât de rapid?

D.R: Arhitectura jocului este una în totalitate nouă și permite derularea anumitor procese în background, în timp ce utilizatorul își continuă jocul. Nu mai este ca la vechile manager-e unde, după mai multe clicuri de mouse se întrerupea o acțiune și reușai să intri din nou în joc. Acum vorbim despre procese care se desfășoară rapid și constant în fundal și care nu te împiedică să continui jocul. Nu vei fi afectat de ele, iar acest lucru este un important pas înainte pentru seria Championship Manager.

L: De unde ați adunat informațiile pentru baza de date?

D.R: Richard Green (șeful departamentului de documentare) a folosit trei căi pentru a face rost de date. Lucrăm cu PFS – agenția pentru statistici în fotbal – care ne-a pus la dispoziție toate informațiile sale. Acești oameni lucrează în domeniu, iar datele provenite de la ei sunt corecte și imparțiale. Apoi mai este comunitatea noastră, de unde un grup selectat de persoane ne furnizează date. Odată ajunse la noi, informațiile sunt prelucrate și verificate de Richard și echipa de la documentare pentru a controla acuratețea lor. Sunt multe verificări prin care trec până se ajunge la formula finală.

L: O parte slabă a versiunilor anterioare a fost considerată Training-ul. Era greu de utilizat și se părea că nu influențează prestația jucătorilor. Cum ați corectat această problemă în CM5?

D.R: L-am implicat pe antrenorul echipei Charlton Athletic, Mervyn Day, în acțiunile legate de acest aspect încă din prima zi. Cum am mai spus, este programul de antrenament gândit de Mervyn și mai este și un generator pentru sesiunile de antrenament. Asta dacă vrei să treci rapid peste această parte. Însă dacă dorești să te implici în antrenarea jucătorilor, poți alege câte o perioadă de 30 de minute pentru fiecare jucător în parte și să selectezi câte unul dintre cele peste 40 de tipuri de antrenament. Fiecare jucător va lucra la o anumită parte. Încă o dată spun, toate acestea au fost realizate cu ajutorul lui Mervyn. Este simplu și direct sau copleșitor, dacă asta dorești.

L: Unul dintre lucrurile bune în CM este descoperirea de noi talente. Au fost făcute schimbări în sistemul de „scouting”?

D.R: O modificare importantă este posibilitatea de a trimite scouter-i în misiuni pentru a găsi jucători care îndeplinesc anumite roluri. Ce înseamnă acest lucru? Când ai mare nevoie de un mijloc central, îi poți specifica scouter-ului faptul că ești interesat de jucători pe acest post. Nu vei fi inundat



Dar în minutele 90 și 93... vine Zizu

de atacanți, fundași sau extreme. Vei primi rapoarte care sunt specifice și folositoare cerințelor tale. Bineînțeles, pot fi numai gunoaie dacă scouter-ul tău este slab...

L: Cum ați îmbunătățit partea tactică?

D.R: Am vrut să facem această parte mult mai bună, așa că am împărțit terenul în mai multe câmpuri, în total 270. Asta înseamnă că te poți juca mai mult cu formula de joc. Am mai adăugat și săgețile de „Feeds” – pe lângă cele de „Runs”, pe care le aveam deja implementate. Acum jucătorii pot fi puși să facă marcaj la om sau presing în anumite zone. Este foarte simplu și rapid. De asemenea, mai sunt și câteva construcțiuni noi pentru jucători și echipă.

L: Sunt schimbări la engine-ul 2D Match?

D.R: Cu siguranță. Am ales un teren de joc înclinat care oferă o vedere mai bună. Se observă acum mai bine poziția mingii în aer. Este un engine 3D pe care însă îl prezentăm în 2D pentru că nu suntem încă în măsură să modificăm (într-un mod satisfăcător) modul grafic în care prezentăm toate calculele.

L: Puteți să ne dați unele informații legate de Mervin Day și să ne spuneți de ce ați ales să lucrați cu el și nu cu alți manageri sau antrenori mult mai cunoscuți?

D.R: L-am ales pe Mervyn pentru că este unul dintre cei mai experimentați antrenori din lume și de asemenea pentru că echipa pe care o antrenează a reușit să aibă succes fără suportul financiar de care beneficiază cluburi precum Chelsea, de exemplu. Pe lângă asta, el a fost atât jucător, cât și manager, deci știe ce este aceea o carieră în fotbal. Până acum, el ne-a oferit sfaturi și indicații prețioase legate de tactici, sarcinile și atributele jucătorilor și antrenamente.

L: De ce credeți că seria Championship Manager se bucură de un asemenea succes?

Un 4-3-3 flexibil în 4-4-2, ar spune nenea Dinu

D.R: Faptul că CM este un simulator de „Football Management” foarte complex și realist. CM5 face același lucru, dar are avantajul de a fi îndeajuns de antrenant încât jucătorul nu va ajunge să se plictisească.

L: Care este lucrul de care sunteți cel mai mulțumit în joc?

D.R: Viteza. Jocul zhoară efectiv și încă nici nu ne-am apucat să-l optimizăm.

L: Spuneți-ne mai multe despre Beautiful Game Studios.

D.R: Avem sediul în nordul Londrei și suntem peste 30 de persoane în acest moment. Echipa de bază are 18 persoane, iar în total avem 170 de ani de experiență în domeniul jocurilor și aproximativ 90 de jocuri de fotbal lansate. Avem alături de noi și câțiva oameni care au lucrat la BBC, un fost fotbalist și câțiva antrenori...

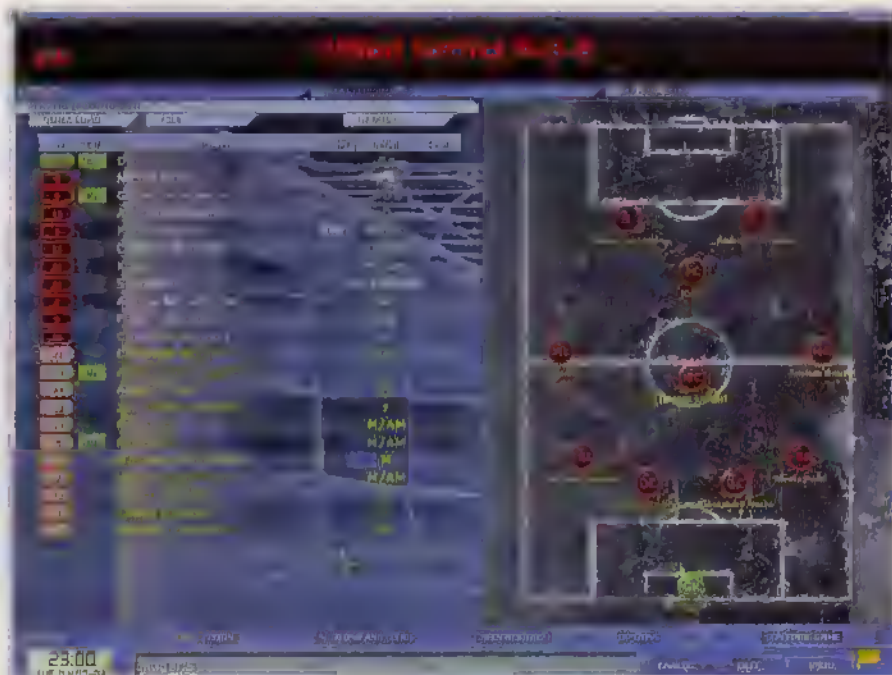
L: Când va fi lansat jocul?

D.R: În această toamnă.

L: Când va fi disponibilă o versiune demo?

D.R: În luna septembrie.

L: Domnule Rutter, vă mulțumim foarte mult pentru timpul acordat și vă dorim mult succes.



Eh, acum Charlton are pile

Mashed

Din cursă scapă cine poate!

review

Mashed face parte dintr-o categorie aparte de jocuri pe care o credeam dispărută, alături de legende precum Destruction Derby, Micro Machines și Death Rally. Jocul de față este produs de Supersonic, un publisher despre care sunt aproape sigur că nu ai mai auzit până acum, și folosește aceeași rețetă pentru a oferi o experiență de neuitat. Așadar, așază-te în fața monitorului și pregătește-te pentru cursa vieții tale. O cursă sângeroasă, în care totul este permis și din care, pentru a ieși învingător, vei avea nevoie de viteză, viclenie și multă, foarte multă putere distructivă.

Arme de distrugere-n masă

În Mashed tot ceea ce contează



Un Aro de nădejde

este victoria și felul în care o obții. Ideea este să câștigi cât mai multe puncte, pe care le vei obține luând un avans de o lungime de ecran în fața celorlalți competitori, cursa continuând până când unul dintre concurenți va aduna un anumit număr de puncte. Dar pentru a obține victoria în fața a trei șoferi supărați pe viață și pe tot ceea ce-i înconjoară, inclusiv tu, vei avea nevoie de mai mult decât de viteză. Și anume de



Fumatul la volan dăunează grav sănătății



arme. Acestea se găsesc de-a lungul traseului sub forma unor cutiuțe frumos colorate și marcate sugestiv, ce ascund unelte pe care le vei folosi pentru a-ți trimite dușmanii în brațele morții: așa-numitele Power Ups. Vom începe cu minele, pentru că sunt primele peste care am dat și pe care le-am înjurat. Acestea se găsesc doar câte două la cutiuță și sunt extrem de eficiente împotriva urmărilor neprevăzătoare. Trebuie să fii foarte atent cu ele, deoarece durează puțin până se amorsează, iar dacă următorii nu sunt afectați de ele, riști să le încasezi chiar tu. Pe locul doi în preferințele mele se află butoaiile cu



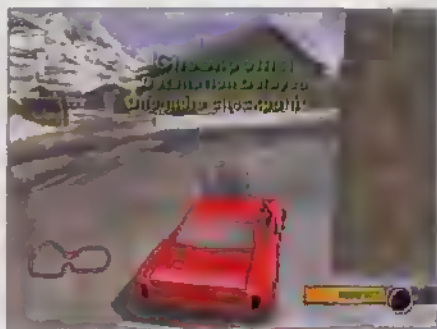
Weeeeeeee... Bummm!

ulei care, împrăștiat în puncte cheie ale traseului, pune mari probleme și celor mai pricepuți cascadori. Ți-e mai mare dragul să-i vezi pe unii în câte-o curbă, cum plonjează de pe stânci în marea involburată sau cum se izbesc de un parapet în încercarea disperată de a supraviețui petei de ulei. Cu butoaiile-bombă e altă poveste, deoarece nu sunt la fel de distractive. În schimb, dacă sunt aruncate la momentul potrivit, pot

scoate din cursă doi jucători dintr-o lovitură. Pe de altă parte, mitralierele grele sunt folosite doar împotriva concurenților aflați în fața ta și reușesc de cele mai multe ori să-i încetinească și să le provoace pagube însemnate. Din categoria armelor „clasice” mai fac parte tunul cu cele trei ghiulele, cu ajutorul căruia am reușit la un moment dat să scot toți concurenții din cursă, și racheta ghidată, marele dezavantaj al acesteia fiind controlul ceva mai greu. O altă șmecherie, flash bang-ul, este asemănător blițului de la aparatul foto, declanșarea acestuia orbindu-i pe toți participanții, inclusiv pe cel care l-a folosit, preț de câteva secunde. De aceea trebuie să ai mare grijă când îl declanșezi pentru că riști să te trezești cu roatele-n sus în cine știe ce râpă sau canal. Singura armă care însă nu prea m-a ajutat sau nu prea m-a dus capul să o folosesc cum trebuie este aruncătorul de flăcări, de care am încercat să scap cât mai repede pentru a pune mâna pe niscaiva mine sau „butoiașe” pentru sadicul din mine.



Patinaj artistic



Încă puțin... Încă puțin!

Let's get sMashed!

Primele curse sunt destul de ușoare, situația schimbându-se radical pe măsură ce avansezi, iar la fiecare cursă câștigată vei debloca noi trasee și moduri de joc. Acestea din urmă sunt în număr de șapte și sunt destul de diferite între ele pentru a-ți garanta ore întregi de distracție în fața monitorului. De menționat că aceste moduri se regăsesc în fiecare traseu și cursă în parte. Iar când spun diversitate, vorbesc despre Survival, Team Battle, Beat the Bomb, Chase the Fugitive, Hold the Flag sau Kill the Copter. Așadar, un joc în care plictiseala nu își are locul. Singurul lucru pe care îl pot imputa acestui joc excelent și care i-ar fi crescut nota cu cel puțin un punct are legătură cu partea de multiplayer. Este aproape incredibil, dar Mashed nu poate fi jucat în rețea! Mai mult ca sigur că este vorba despre o portare, cei de la Supersonic gândindu-se, probabil, că un succes garantat pe console este suficient. La startul unei curse se pot alinia doar patru jucători: unul la tastatură, iar restul cu gamepad-urile în brațe. Cu toate acestea, multiplayer-ul poate fi, și chiar este, mai distractiv decât campania single player. Gândește-te pentru o clipă cât de „înălțătoare” poate fi victoria în fața a trei prieteni care, la finalul cursei, nu fac altceva decât să conteste rezultatul cursei manifestându-și dezaprobarea în cele mai neînchipuite feluri (în mod pașnic, bineînțeles). Pe de altă parte, producătorul s-a gândit și la cei mai puțin norocoși. Astfel, prin simpla apăsare a unei taste le poți adresa injurii adversarilor, care nu vor sta cu mâinile-n sân și îți vor răspunde cu vârf și îndesat, sau, dacă ai ieșit definitiv din cursă, vei avea ocazia să te răzbuni lansând bombardamente asupra celor care ți-au făcut viața atât de amară. Controlul este excelent chiar și prin tastatură, mașina răspunzând cu promptitudine comen-



Ard în flăcări... pentru tine



Ghici cine vine la cină

zilor. Singurul lucru care m-a deranjat a fost poziționarea nu prea reușită a camerei în anumite momente ale jocului, aceasta simulând de cele mai multe ori filmarea de undeva din elicopter a întregii curse. Partea de grafică nu a fost nici ea lăsată deoparte. Meniul din Mashed este foarte intuitiv, navigarea prin el rezumându-se de cele mai multe ori doar la apăsarea tastei Enter în dreptul opțiunilor alese. La realizarea decorurilor s-a dat dovadă de foarte mult bun gust, locațiile fiind foarte variate (sunt curse pe teren accidentat, asfalt uscat sau ud de ploaie, prin noroi, pe gheață și zăpadă), iar mașinile sunt bine

modelate, fiecărui gen de traseu corespunzându-i un anumit tip de vehicul. Despre partea audio din Mashed nu sunt prea multe de spus. Muzică ce să ne acompanieze de-a lungul curselor nu există, iar dialogurile sunt realizate decent. Dacă totuși acestea te enervează, poți foarte ușor să le dezactivezi din meniul principal al jocului.

Mashed este și va rămâne...

... o experiență de neuitat. Un joc excelent, de care m-am desprins cu greu, chiar și pentru a-i scrie review-ul. Așa că nu mai sta pe gânduri, pune mâna cu orice preț pe joc, cumpără gamepad-uri și invită-ți prietenii la o cursă cum rar ai mai văzut și pe care o vei ține minte pentru tot restul vieții. Îți zic eu că merită!

■ KEMO

Titlu	Mashed
Gen	Action
Producător	Supersonic
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.getmashed.net



Așa arată un învingător

Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	10/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

8,6

Army Men: Sarge's War

A se feri de lupă...

... și la propriu și la figurat. Dacă la prima vedere un soldățel de plastic arată bine (verdele acela pur și simplu mă lasă fără suflare), odată ce l-ai pus sub lupă, lucrurile iau o întorsătură ciudată. Mândrul oștean cu o inimă de fier în pieptul lui de plastic se topește ușor și este reclus la rangul de cocoloș inexpressiv. 3DO nu a lăsat să se întâmple același lucru cu seria Army Men în momentul în care aceasta a fost pusă sub lupa criticii. Din păcate pentru noi, 3DO a murit.



Avion cu motor...

Avem același plastic în vene și frați vom fi

... până când o minte bolnavă ne va despărți. Pleava s-a ales, drojdia s-a lăsat la fund, iar plasticul și-a pierdut din calitate atunci când Global Star Software a pus mâna (sau lupa) pe licența Army Men. Dacă 3DO a făcut din plastic bici care, surprinzător, a și pocnit un număr impresionant de gameri, GSS-ul s-a rezumat la clasicul proverb românesc, minus „bici”, minus „care și pocnește”. Mirosul, în schimb, a rămas. Un miros greu de 3rd Person-Action-Shooter-Blabla încolor, inodor, insipid și „iner-vant”. Amețit de mirosul pestilențial, nu m-am putut abține să filozofez puțin despre calitatea oamenilor. După ce 3DO a dat faliment, licența de Army Men era la un pas de a deveni orfană. GSS a înfiat-o și, ca în viața de zi cu zi, l-a rupt mâinile și picioarele și a trimis-o la cerșit. Mai întâi pe Xbox. Seara târziu, când săracul copil a ajuns acasă fără un ban, a încasat o bătaie soră cu portarea

pe PC și a fost trimis din nou la produs. Ca dovadă că GSS nu a învățat din greșeli (un amărât de 5,2 pe preferatul vostru GameSpot), Sergentul de plastic a fost trimis la cerșit fără a fi oblojit câtuși de puțin după bătaia crâncenă pe care a mâncat-o prin tranșeele Xbox-iene. Și dacă vreți să vedeți cum a decurs procesul de metamorfozare a unei licențe de familie bună într-un cerșetor schilodit în ultimul hal, care nici măcar nu inspiră milă, continuați lectura și aflați...

Povestea căcănie a unor omuleți verzi

Verdele împotriva Cafeniului (Green vs. Tan), plasticul împotriva plasticului, Sergentul (personaj tare drag mie... până acum) împotriva lumii cafenii. Ceea ce părea la început un grup



Căăăărare prin ei făceaaaa...

obedient de Cafenii s-a transformat într-o hoardă setoasă de plastic nevinovat condusă de Colonelul Malice. Sergentul, în loc să doarmă liniștit și să viseze la aventurile lui trecute (cu mult mai interesante decât ce i-a rezervat Global Star), pune plasticul la treabă și pornește din nou la război de unul singur (armata i-a fost luată și trimisă la păstrare pentru următorul joc). Singur, dar sigur, Sergentul își admiră arsenalul (că dacă n-ar fi fost, nu ar fi existat ☺) și oftează la gândul că, dacă tot l-au înșingurat, cei de la GSS ar fi putut să-i dea niște scule mai dovedite. Odată inspecția terminată,

gradatul se trezește în stradă puțin decumpănit de ceea ce vede. Cu o mișcare hotărâtă, Sergentul bagă glonț pe teavă și o rupe la fugă printre ruine spre glorie, iar calitatea poveștii noastre galopează rapid către CF (Copie Fidelă).

Soare puternic. Plasticul se topește.

Portările de pe un anumit tip de consolă depășesc originalul doar dacă echipa din spatele jocului are plăcutul



Probleme, Gogule???

obicei de a nu fușeri lucrurile. Din păcate, acest lucru se întâmplă extrem de rar, pentru că în fiecare dintre noi se ascunde un mic puturos pe care majoritatea dintre noi îl lăsam să zburde liber. GSS este un mândru exponent al majorității. Un mare neajuns al jocurilor pe consolă este rigiditatea lor. Prea multe setări nu aveți de făcut, iar de rezoluții mai mari sau mai mici, după gus-

tul fiecăruia, nici nu mai vorbim. Totuși, fiind vorba de console, trebuie să iertăm acest neajuns, deoarece televizorul este televizor și nu monitor cu care te poți juca după pofta inimii. Ceea ce este de neînțeles și de neiertat la Army Men:



Sarge's War, varianta de PC, este „moștenirea” acestei rigidități. Primul lucru care mi-a venit în minte după ce am pornit jocul imediat după instalare a fost „schimb în 1024 și o să arate mult mai bine”. Căci. În afară de nivelul sunetului și de subtitrările filmulețelor și ale dialogurilor (stupide și ele) NIMIC nu poate fi schimbat.

Un motor grafic ieșit din comun ar fi avut efectul unei lămâi după o betie cruntă și mi-ar fi redus destul de mult greața provocată de o supradoză de mediocritate care mi-a fost injectată direct la vena de gamer încă de la început. Din păcate, GSS face jocuri și nu lămâi, așa că mi-am luat adio de la un joc prost, dar cu o grafică miroholantă și i-am urat bun venit Sergeantului de Plastic cu bug-urile lui cu tot, cu



Duios grenada trecea...



Șnaipăr te face tata, verzișorule!

texturile de doi bani și cu suprafețele colțuroase. Credeți că toate acestea au fost compensate de un level-design înălțător? Vă înșelați. Banalitatea țâșnește din Army Men precum apa fierbinte din Old Faithful.

După ce au încetat să se plângă de grafică, ghinioniștii care au dat bani pe varianta de Xbox și-au continuat criticile. De data aceasta, controlul haotic a fost principala țintă, iar locul unde a fost lovit cel mai crunt este auto-aim-ul, care

are prostul obicei de a funcționa la întâmplare. În rest, acțiunile asociate butoanelor contrazic toate regulile ergonomiei și confortului, rezultatul fiind un Sergeant verde și beat. Haos, anarhie! De aceea, când am fost pus să aleg între tastatură și controler, am știut exact ce am de făcut. Am pus mâna hotărât pe tastatură (lucru care mi se întâmplă destul de rar în cazul unei portări) și am tot încercat să găsesc vreo metodă să elimin cărcelii care m-au apucat după douăzeci de minute de joc. Nexam, teteo! Cea mai comodă (și elegantă) variantă ar fi fost customizarea controalelor (care nu cred că ar fi fost cel mai mare obstacol pe care l-ar fi putut întâlni EPR – Echipa de Portare Rapidă). Cu riscul să mă repet, mărturisesc că m-aș fi obișnuit până la urmă cu acest tip de control dacă aș fi fost motivat îndeajuns.

Cuprins de frustrare, am urlat. Exact în același moment mi-am dat seama

brusc că urletul meu nearticulat putea concura liniștit cu efectele sonore și voice-acting-ul aruncate parcă în scâră în Războiul Sergeantului, pentru simplul motiv că eu puseseam mai mult suflet în urletul meu decât GSS în urletele, țiuiturile și muzikia lor. Așa că nu-mi rămâne decât să urlu...

Am zis VERDEEEEE!!!!

Și astfel, mai verde la față decât Sergeantul, mă refugiez într-un Army Men 2, de unde nu o să scot capul decât atunci când Armata de Plastic își va recăpăta onoarea pierdută. Armata NU e cu noi!!!

■ cioLAN



Măine la castel va fi sărbătoare.



Titlu	Army Men: Sarge's War
Gen	Action
Producător	Global Star Software
Distribuitor	Global Star Software
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.globalstarsoftware.com/games/armymensargeswar/pc/

	VIDEO	SOUND	MULTIPLAYER	PC	PLAY	MOD
Grafică	6/10					
Sunet	6/10					
Gameplay	5/10					
Multiplayer	6/10					
Storyline	6/10					
Impresie	5/10					

5,6



Bătălia văzută de sus



Cu AK-ul după rechiziții



Joint Operations: Typhoon Rising

Sau arta Delta Force-ului pe net

Novalogic, arhicunoscuta firmă de shooter-e militare, consacrată prin seria Delta Force, încearcă de această dată să dea lovitura cu Joint Operations. Adaptându-se la noile tendințe, principalul atu pe care mizează noul joc (impropriu spus, vei vedea) este multiplayer-ul. Să vedem dacă le-a ieșit.

Încă de când intri în joc te lovesc contrastele. În primul rând, interfața rigidă și prăfuită, pe vechiul engine din Black Hawk Down. Apoi, treci ca tot omul la single player, să vezi cu ce se mănâncă. Aici nu o să pierzi prea mult timp, experiența fiind cel puțin limitată. Practic, constă în câteva misiuni de training plictisitoare la culme. Bilă neagră producătorilor că nu au introdus niște boți sau măcar două-trei misiuni single player.

Trecem la poveste, care e simplă și plicticoasă, dar nu deranjează, îiundu-mi greu să-mi închipui Joint Operations cu vreun scenariu bun... nici n-ar fi adecvat. Totul se întâmplă în Indonezia, unde, pe fundalul unei democrații perfecte, au loc numeroase conflicte etnice și religioase. Fiind întors pe dos de durere pentru confrății indonezieni, unchiu' Sam își adună prietenii și vine pe insulă să salveze tot ce prinde.

Fiind băiat, LAN-uri cutreieram

Joint Operations pune „M”-ul în „Multiplayer”. Probabil din nevoia de bani, dar în mod sigur din considerente financiare, Novalogic a făcut jocul bazat pe multiplayer, totul părând o replică a Battlefield-ului celor de la EA Games. Am fost uimit când am auzit de Battlefield cu al săi 64 de jucători online (o adevărată revelație la vremea respectivă) și mă declar uimit de prezentul, care suportă până la 150 de jucători pe serverele Novaworld. Da, ai citit bine, 150. Dar noutatea se oprește aici. Modurile de joc sunt arhicunoscutele Cooperativ, Advance and Secure (principiul din Battlefield și UT2004 de control al checkpoint-urilor), Team-Deathmatch

(foarte haotic pe net, recomandat în rețele de bloc) și Team King of the Hill (entertaining, dar haotic din nou).

Ai la dispoziție cinci clase din care să alegi, din nou clasicele Rifleman (dotat cu rocket launcher și selecție dintre multe alte puști, bun împotriva vehiculelor), Gunner (mitralior frunț... încasează și dă, barbarul din Joint Ops), Engineer (antiaeriană + basic rifle + mortar), Medic (trage cu pansamente) și Sniper.

Gameplay-ul încearcă să adune la un loc părțile bune din mai multe jocuri. Avem sistemul de reward-uri din America's Army, o încercare bună și reușită de a orienta jocul către munca de echipă. Reward-urile sunt date de vindecarea aliaților când ești medic, de conducerea unui vehicul cu aliați în spate, care omorâă inamici sau de păzirea unei zone de control. Reversul medaliei sunt acele acte „nesportive” de genul sinuciderii intenționate, ghidarea unui vehicul cu aliați în mijlocul focului sau simpla moarte. Un alt artificiu care aduce un avantaj echipelor balansate din punct de vedere al clasei jucătorului este modul în care se completează armele diferitelor clase. De exemplu, dacă sniper-ul pune target pentru mortar-ul inginerului, cel din urmă devine devastator, atât prin acuratețe, cât și prin damage.

O adădire cu adevărat interesantă și plină de efect sunt misiunile de noapte, ciclul zi-noapte făcându-și datoria cu brio. Jungla indoneziană (superb realizată, bilă albă) văzută noaptea din elicopter este splendidă, iar feeling-ul este de milioane. Adevărate lupte de gherilă se dau între cele două echipe... Dar să îți explic: cel mai eficient mod de luptă este cel cu echipe mici, de 4-5 jucători. Strategia constă în păstrarea liniștii și pândirea adversarului, exact ca în filmele proaste. Efectul vizual al focului armei este foarte bine realizat, dar trebuie evitat pe cât posibil. În noaptea deasă, plină de vegetație, focul armei, dar și sunetul ei dezvăluie poziția perfect... și să vezi atunci rafale din toate părțile asupra ta după ce tragi un glonț la nimereală.

Frustrarea, în jocuri.

Jocurile nu ar trebui să fie frustrante, dar sunt. Prea des sunt. Joint Operations te face să-ți smulgi părul din cap. Se moare des, muuult prea des... de-abia faci respawn și ai murit. Un singur glonț și ai murit. Hărțile sunt enorme, durează pe puțin opt minute să traversezi o hartă integral. În medie, cam 2-3 minute până ajungi la locul acțiunii... doar ca să mori. E frumos că ai medic și sniper și strategic, dar degeaba. Șrapnel, mortar, bullet... toate sunt cuvinte pe care le vei uita dacă vei da cei 40 de dolari.

Mașinile de luptă sunt distractive la început, dar principala utilitate e cea de transport. S-a renunțat la controlul greoi al elicopterului din primul demo, în favoarea banalului WASD. Amfibia e preferata mea pe hărțile cu apă.

Sunetul e bun, nu se remarcă, dar nici nu deranjează. Grafica e puțin prăfuită, dar îți dau un 9 pentru jungla bine făcută prin care îți vei petrece majoritatea timpului. Vechea (de șase ani) problemă a armei care dispare în pământ încă nu s-a rezolvat. Pe când, Novalogic?

Lag, 33 și ăla de la 3

Lag nu am prins pe servere, nici când sunt mai mult de 100 de jucători, și am încercat jocul și pe o conexiune de 33 kbps, deci mai puțin decât un dial-up. Merge perfect. Ce îți urez este să ai parte de coechipieri normali, pentru că deseori apar pe servere team-killer-i sau oameni care n-au altceva mai bun de făcut decât să-ți doboare elicopterul, deși văd scris mare friendly.

Una peste alta, Joint Operations este, în opinia mea, mai bun decât Battlefield, câștigând la gameplay și fun. Așa că dacă vrei un joc cu cerințe



Dacă mai pun niște
fire de iarbă, nu mă
mai vede nimeni

medii, cu care să te simți bine, fie pe net, fie în rețea cu ăla de la trei, nu ezita și pune mâna pe Joint Operations!

■ Nazgulu³

Titlu	Joint Operations: Typhoon Rising
Gen	First Person Shooter
Producător	Novalogic
Distribuitor	VU Games
Procesor	PIII 1.2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 128 MB
ON-LINE	www.jointops thegame.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7,8



Magellan era mic copil



Pușca, jungla și noaptea

3. **rezultat:** Supriza celor trei, din altă parte sunt de obicei pământii, sau că încep să poartă mințile și în semnificative momente.

Într-o jumătate de ora înmănuș, călătorii s-au dus, fiindcă, în afară de un singur deținut rămas și el arestat, la Așezarea sunt Stephen King, Imre Nagy și doi deținuți importanți, căruia li s-a spus că au fost închiși pentru că au avut o relație sexuală cu o femeie dintr-o altă celulă. Într-o altă celulă, în care erau închiși alți deținuți, au fost înmănușiți și ei, dar au fost puși în libertate după puțin timp. După aceea, au fost înmănușiți și ei, dar au fost puși în libertate după puțin timp. După aceea, au fost înmănușiți și ei, dar au fost puși în libertate după puțin timp.

[illegible]

Cel mai vechi club sportiv din România este cunoscut în toată lumea. În anul 1904, la începutul secolului al XX-lea, s-a înființat la Iași primul club sportiv din România, Clubul Atletic Iași. Clubul a fost înființat de un grup de tineri, care au avut ca scop principal promovarea sportului în România. Clubul a avut o perioadă de mare succes, fiind primul club românesc care a câștigat Cupa României în anul 1924. Clubul a fost unul din cele mai importante echipe din România în perioada interbelică, fiind unul din cele mai puternice echipe din Liga Divizionului I. Clubul a avut o perioadă de mare succes, fiind primul club românesc care a câștigat Cupa României în anul 1924. Clubul a fost unul din cele mai importante echipe din România în perioada interbelică, fiind unul din cele mai puternice echipe din Liga Divizionului I.

Lerner, D. DLerner@uic.edu or DLerner@uic.edu

Multiplayer

A photograph of a person in a dark shirt working on a red object, possibly a car part, with a small inset image showing a close-up of a face.

transformation of multi-
media into a single
medium and medium
into a medium.



1. What is the main purpose of the study?
 2. What are the research objectives?
 3. What is the significance of the study?



DOOM Remake

Și-am plecat la
împușcat
DOOM, DOOM
să-nălțăm...

În lumina ultimelor evenimente, am renunțat să mai vreau jocuri noi. Lungii ani petrecuți în fața unui 486 obosit au înclinat și ei balanța în favoarea remake-urilor. Și cum stăteam și mă gândeam la câți bani și ore de muncă sunt irosiți (respectiv irosite) pentru ca rezultatul



Cu mâna mea v-am făcut, cu mâna mea vă omor!

final să nu depășească stadiul de „fâs”, a apărut DOOM 3. Acul cântarului și-a schimbat brusc poziția spre „OMFG!”, mai ales că am așteptat patru ani ca minunea să se întâmple. Însă, ca orice minune care se respectă, nici aceasta nu a durat mai mult de trei zile, timp în care am fost convins că în patru ani se puteau face mult mai multe și că data de lansare a fost aleasă cât se poate de prost. Să-mi fie cu pardon, dar după ce am văzut Far Cry, puține jocuri îmi mai pot smulge un suspin. Iar feeling-ul... ei bine, în materie de senzații claustrofobice, Alien vs. Predator 2 nu a fost egalat de nimic până acum. Brusc am comutat în starea „Oldies but Goldies” și am scormonit arhiva în căutarea Originalului. Originalului DOOM, mai exact. DOOM nu a fost de găsit (legal), însă la intervenția Pescarului Froggy (unii dintre voi îl știți, alții îl vor ști), Internetul ne-a așternut la picioare o frumusețe de DOOM în trei dimensiuni, în zeci de rezoluții și în care n-am prins picior de sprite.

Mai pe înțelesul tuturor, acest DOOM misterios despre care v-am pomenit este un simplu (la prima

vedere) remake al originalului. Adică, o echipă de oameni hotărâți care s-au săturat de sprite-uri, VGA și MIDI-uri, dar care totuși duceau dorul vremilor în care DOOM-ul făcea legea, au făcut o chetă la care a contribuit fiecare cu ce a putut, mai cu o textură, mai cu un model sau cu o animație, până s-a strâns de un engine 3D. Mai apoi, oamenii noștri au scormonit puțin prin resursele DOOM-urilor vechi (fișierele *.wad) și au reușit să încropească acel remake de care vă tot povestesc aici. Și nu arată rău aproape deloc. Ca orice motorăș făcut pe masa din bucătărie, și acesta dă rateuri, „ultă” câte o textură sau o ia razna când ți-e lumea mai dragă. Dar în condițiile în care nu ai plătit pentru el (și nici nu vi s-a cerut), va



trebui să vă abțineți puțin de la comentarii. În rest, numai de bine. Gloanțele lasă „mici” urme roșii în viitoarele cadavre, butoiașele explodează destul de estetic, cacademonul este mai delicios ca ori-când, iar pentagramele sunt pictate cu un deosebit simț artistic (știu că nu are nici o legătură, dar nu m-am putut abține). Singura problemă majoră o reprezintă tendința jocului de a o lua prin bălării după mai multe ore de joc. Deși acasă nu am tocmai o râșniță, după ceva timp HDD-ul o ia la trap de parcă ar fi posedat (e și asta o posibilitate), muzica o ia razna, iar un reset nu mai poate fi evitat. Totuși, dacă v-ați născut



cu BFG-ul în mână, aceste „mici” neajunsuri nu vor avea puterea să vă strice bunătațe de vânătoare.

În caz că nu v-am spus (sau dacă nu v-ați prins până acum), DOOM Remake (o să-i zic așa de-acum înainte) și bătrânul său bunic seamănă ca două picături de apă. La o adică este și normal, deoarece pentru a juca remake-ul aveți nevoie de wad-urile (fișierele în care sunt stocate toate informațiile de la designul de nivel până la AI-ul monștrilor) celor patru predecesori (DOOM 1, 2, TNT și Ultimate DOOM) ai Marelui Trei. Monștrii sunt așezați în aceleași locuri, au același comportament (pe care eu l-aș denumi „stupid”) și, ca urmare, ne găsim în situația în care nu inteligența, ci numărul neprietenilor ne creează cele mai mari probleme.

Dacă vă era puțin dor de MIDI-urile din DOOM, artiștii remake-ului v-au pregătit o surpriză. Pentru îmbucurarea urechii, MIDI-ul cel urât a fost sărutat de către Făt Frumos al Audiovizualului și s-a transformat într-un MP3 frumos ca un prințisor, numai bun de ascultat când vă calcă părinții pe nervi. Din motive evidente nu o să mai



Luptă cu cap, Gogule!!!

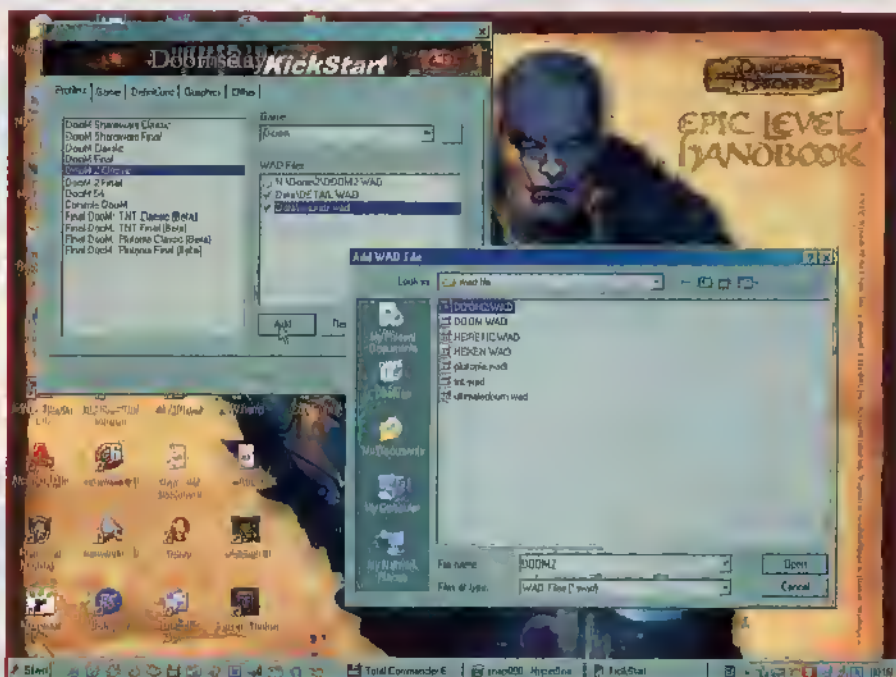
pomenesc de storyline sau de gameplay (a fost efectuat un reglaj fin al controlului personajului, care a „umanizat” puțin DOOM-ul cel vechi). Până aici, toate (aproape) bune și

(aproape) frumoase. Repet: dacă nu aveți pretenții prea mari de la grafică, satisfacția va fi aproape garantată. Și chiar dacă nu vă dați în vânt după DOOM, ați putea încerca puțin năzdrăvănia asta doar ca să vedeți că totuși se poate face un remake bun al unui joc și mai bun. Și dacă nici așa nu v-am convins, dacă dețineți și fișierele *.wad atașate Heretic-ului sau Hexen-ului (care NU este Heretic 2), cu puțină ingeniozitate le veți putea juca și pe acelea.

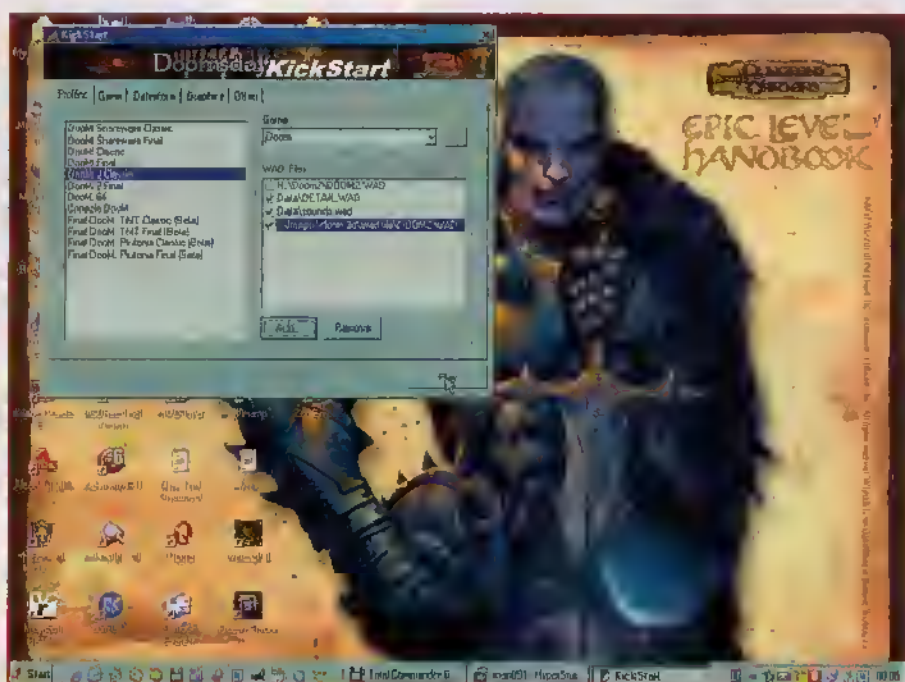


Instrucțiuni de instalare

Orice bucurie mare cere un sacrificiu la fel de mare. În cazul nostru, sacrificiul este o conexiune solidă la Internet. Odată conexiunea stabilită, se purcede la un download nu tocmai mic (vreo 550 de mega de argint viu). După ce v-au ieșit peri albi așteptând, arhiva se află pe harddisk-ul vostru. Odată stabilită locația, arhiva se despachetează cu duhul blândeții (și, eventual, cu ajutorul unui dezarhivator bazat). Aici începe greul. Înainte de a vă bucura de tehnica modernă, trebuie să puneți mâna pe fișierele DOOM.WAD, DOOM2.WAD (dacă vreți să jucați DOOM 1 sau DOOM 2), PLUTONIA.WAD (ghiciți voi pentru ce e ăsta) și/sau TNT.WAD. În acest scop,



▲ Selectați DOOM 2, dați click pe Add, iar apoi, din directorul unde vă păstrați wad-urile originale, selectați DOOM2.WAD



scotociți prin colecția de CD-uri, pentru că aceste fișiere pot fi găsite în versiunile originale (full) ale jocurilor pomenite mai sus. Odată încheiată operațiunea de „salvare” a wad-ului rătăcitor, rulați executabilul Kicks.exe și aruncați-vă un ochi peste screenshot-urile din dreapta.

P.S Dacă nu merge și nu merge, dați click pe Play și selectați Yes în fereastra ce va apărea, iar kickstart-ul va încerca să găsească singur wad-ul necesar.

■ cloLAN

◀ Nu cred că mai este nevoie de nici o explicație. Just Play!

UT2004

Community Bonus Pack 2

More fun in the sun

❏ După succesul uriaș de care s-a bucurat Community Bonus Pack 1 pentru UT2003, câțiva dintre cei mai buni „constructori” de hărți, skinneri, modelatori și creatori de mutatori și-au dat mâna pentru a oferi comunității un pachetel reprezentând tot ceea ce era mai bun din munca lor. O dată cu trecerea timpului însă, pe măsură ce tot mai mulți băieți talentați într-ale Unreal-ului s-au alăturat echipei originale, micul proiect a crescut devenind un bonus

Assault

Assault-ul vine peste noi cu una bucată hartă de toată frumusețea, AS-Thrust, realizată de un anume Tynan Sylvester care, din ceea ce am văzut și jucat, numai de talent nu duce lipsă. Fiecare hartă are povestea sa, cea de față reproducând infama distrugere a rachetei Saturn IX PCNR de către un grup de rebeli anti-NEG care au luat cu asalt complexul cu pricina, lansând racheta în spațiu neghidată și alimentată doar pe jumătate (săc). Ducă-se. Gameplay-ul este alert, modelarea este excelentă, iar obiectivele sunt destul de dificil de atins dacă aveți ocazia să jucați împotriva unor jucători pricepuți. Nu puteau să lipsească vehiculele, tan- cul reprezentând, în primă fază,

care, dacă sunt controlate de me- seriași, fac ravagii printre rebeli, aceștia din urmă fiind nevoiți să înfrunte și puterea de foc a Mantei. Chiar dacă e singura hartă de assault din bonus

pack, ea este extrem de distractivă și o recomand cu căldură împătimiților, pen- tru că eu unul am uitat de mine ore întregi în fața monitorului în compania unor adversari care m-au cam făcut una cu pământul, reușind doar de trei ori din șapte să duc misiunea la îndeplinire. Deh, bătrânețile...

Bombing Run

La capitolul bombardeală avem parte de doar două hărți, dintre care am ales doar una pentru a vă face o idee



Viață de tanchist

pack de nivel profesional, acesta cuprinzând nu mai puțin de 41 de hărți, două noi modele pentru jucător, șase skin-uri și trei mutatori (SpiderSteroids, Target Practice și Angel Item Physics, pe care vă las să îi descoperiți singuri). Altfel spus, peste 1GB de bunătați, frumos arhivate în două volume a câte 200 MB, toate acestea oferite gratuit doritorilor. Cam atât despre „scurtul” istoric al pachetelului, pentru că urmează să vă arăt de ce e în stare acesta. S-o luăm în ordine,



Instagib CTF

piesa de rezistență a atacatorilor. De partea apărării avem la dispoziție un număr important de turele, foarte bine amplasate din punct de vedere strategic



Racheta Saturn înainte de lansare



O Mie Și Una De Nopti pe BR-Bahera



CTF-Pistola. Rejucabilitate maximă

despre ceea ce veți păți dacă vă place să alergați cu mingea-n brațe spre poarta adversă, sub ploaia de gloanțe și rachete cu care vă va întâmpina înamicul în loc de „bună dimineața”. Este vorba despre BR-Bahera, creată de Ed Duke-Cox. Tema aleasă de către acesta este una orientală, autorul dând o atenție deosebită texturării și iluminării interioarelor, acestea fiind foarte luminoase, reușind să dea impresia că vă plimbați pe culoarele și prin încăperile palatului din Prince of Persia, și nu în mijlocul unei lupte pe viață și pe moarte. Porțile sunt ușor de apărat, mai ales

dacă sunteți un sniper de nădejde, însă adversarul poate trece cu ușurință de voi dacă „nefericitul” băiat de mingi este bine acoperit de către coechipieri. Harta este una extrem de jucabilă, iar arme și muniție se găsesc la tot pasul, mai puțin rede-mer-e sau ion painter-e, de care oricum nu veți avea nevoie. Despre BR-Bahera merită să vă mai spun că are corespondent și în modul CTF, aceasta fiind la fel de distractivă ca surata ei din BR.

Capture Tha Flag

Numărul hărților de CTF este de doar șapte, poate pentru că realizarea acestora necesită mai multă muncă, însă gameplay-ul este foarte alert pe ficcare dintre ele și sunt foarte bine balansate. Alături de CTF-Bahera, harta care m-a impresionat cel mai mult este CTF-Pistola, o hartă destul de mică, dar cu potențial mare. Ea este visul oricărui apărător și coș-



marul atacatorilor de pretutindeni. Bazele sunt foarte ușor de apărat, iar dacă aveți neșansa să traversați de capul vostru cu steagu-n spate podul ce le desparte, aveți toate șansele să vă treziți mușcând din beton armat. Ghinion.

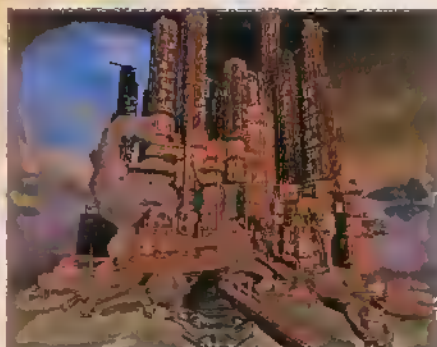
Death Match

După onslaught, acesta este, pentru mine, cel mai îndrăgit mod de joc, și vine cu nu mai puțin de 22 de hărți de toate formele și mărimile. Dintre acestea o să vorbim doar despre cea care mi-a atras cel mai mult atenția, nu de alta, dar nu ne permite spațiul. Prima, și cea mai originală dintre ele, este DM-Killbilly-Barn, opera lui Teddie „teddabod” Tapawan. Încercați pentru o clipă să vă închipuiți că sunteți la țară la bunici și, în lipsă de altceva, vă luați la cafeală cu băieții din bățatură, folosindu-vă de puterea distructivă a lansatorului de rachete sau a flak cannon-ului. Din punct de vedere grafic, harta nu este cu nimic mai prejos decât suratele sale din

jocul original și nu duce lipsă de nimic. Ion painter-ul se găsește în vârful unui siloz plasat în centrul hărții, iar dacă aveți norocul să nu fiți observați în timp ce fixați ținta, puteți mătura juma' de hartă dintr-un singur clic de maus. Mi-a plăcut în mod deosebit micul „lan” păzit de un Mr. Crow răstignit (la propriu) în care, odată intrat, vizibilitatea scade aproape de zero. Lupta de aproape, în aceste condiții, devine o adevărată joacă de-a v-ați ascunselea, iar hambarul lui bu-nicu' poate deveni martorul unora dintre cele mai frumoase măceluri la care veți participa vreodată. Unei astfel de hărți nu putea să-i lipsească o coloană sonoră pe măsură, dăgănitul banjo-ului contribuind din plin la atmosfera tipică unei zile din viața țărânului texan. Mai lipseau țărânii înarmați cu furci și coase pentru ca tabloul să fie complet.

Double Domination

Aici întâlnim la fel de puține hărți ca și la BR, una dintre ele regăsindu-se și prin alte moduri de joc. Vom discuta



CTF-Skorbut este cu adevărat impresionant



DM-KillbillyBarn sau viața la țară



DM-Tempest. Un remake reușit



DM-Azures în toată splendoarea



Pe străzile din ONS-Pasargadae

foarte ușor „măcinat” de la o distanță apreciabilă. Camparea pe această hartă este dificilă, în mare parte din cauza furtunii de nisip și a soarelui orbitor, iar la capitolul vehicule este de remarcat lipsa Mantei. În schimb, bazele sunt foarte bine apărute de un număr apreciabil de turele.

■ KIMO

despre DOM-Gerroid. Din punct de vedere grafic, harta arată foarte bine, cu puternice influențe industriale ce m-au făcut să

prea veți avea mult timp să stați la discuții, gameplay-ul pe această hartă fiind unul extrem de alert.

Onslaught

Favoritul meu și nu numai, on-slaughter-ul are și el doar șapte hărți mari și late. Trei dintre acestea folosesc aceeași temă, deșertul, fiecare dintre ele având însă calitățile și defectele sale. Aici vom vorbi puțin despre ONS-Argento. Grafica este decentă, singurul minus (pentru unii) fiind soarele ce bate prea puternic, iar amplasarea nodurilor este foarte bine gândită și permite echipelor să lupte pe două fronturi diferite. Un mare minus pe care l-am descoperit este vulnerabilitatea power core-ului, care, dintr-un anumit unghi, poate fi

Titlu	UT2004 CBP2
Gen	FPS
Producător	Comunitatea UT
Distribuitor	Internet
Procesor	PIV 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.planetunreal.com/cbp/index.htm



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,8



Dog fighting pe ONS-Valarna

uit pe moment chiar și de DOOM 3. Apărarea unui obiectiv este destul de ușoară, însă accesul către acesta se face pe mai multe căi, ceea ce face uneori aproape imposibilă dominarea ambelor obiective mai mult de 5-6 secunde. Unde mai puneați că distanța dintre obiective este scurtată drastic și de cele două trambuline prezente de-o parte și de alta a hărții. În aceste condiții nu



DOM-Gerroid



Vizibilitate redusă pe ONS-Argento

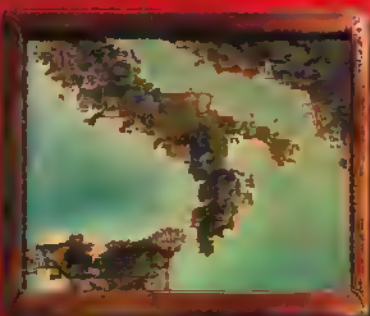


ROME

TOTAL WAR



„Rome: Total War” este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision. Este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision.



„Rome: Total War” este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision. Este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision.



„Rome: Total War” este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision. Este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision.



www.rome-totalwar.com

membru al jocului
originalului

ACTIVISION



PC
CD

www.rome-totalwar.com

„Rome: Total War” este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision. Este primul joc din seria „Total War” dezvoltat de Creative Assembly și publicat de Activision.

Guilty Gear XX Reload - The Midnight Carnival

Cafteală la superlativ în cel mai pur stil manga

✓ Pentru orice fan al seriei Guilty Gear, este ca și cum ai fi la Guilty Gear X2, singura generație principală în jocurile de luptă de succes de pe platforma PlayStation 2. Guilty Gear X2 este mult mai mult decât o continuare a lui Guilty Gear X, ci este o lucrare de artă în sine. Într-un stil manga, Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă. Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă. Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă.



Vine în momentul



și să-l ai în mână!

de luptă, plus un personaj nou, Kula, care în luptă pare să fie mult mai rapid decât cel de la Guilty Gear X2. Guilty Gear XX Reload - The Midnight Carnival este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă.

La luptă!

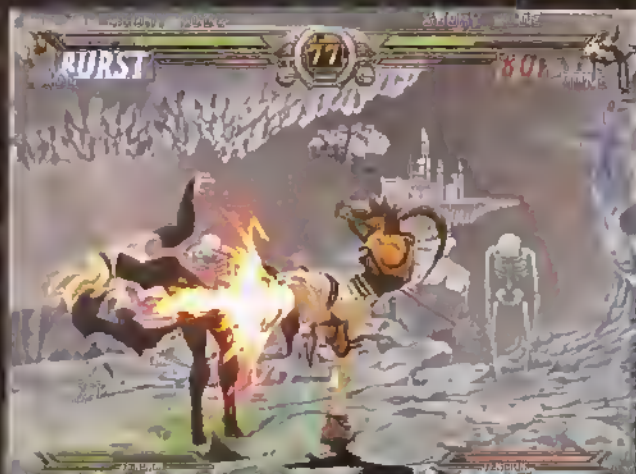
Într-un stil manga, Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă. Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă. Guilty Gear X2 Reload este o continuare a seriei Guilty Gear, dar cu o abordare mai modernă.



Atta chila... a m-a dat peste cap!



Curios, dar... de ce nu-l poți vedea?



Sala de cântărit. Și aici cum dinții săi droptă!

mi înțipă sau pur și simplu în scut
negreșim, pentru că înfăptuie sunt
în limba japoneză, însoțite de
personajele noastre în noaptea pentru
ce de un plus de jocare. Într-o zi
într-o săptămână, am văzut în
trădătoare, într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt.

Dochi vâd, inima care

Creative în Guilty Gear XX: The
Midnight Carnival este pur și
simplu deosebită. Într-o zi în
trădătoare, într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt.



Ne amăsim și în lăptăși!

Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt.

desfășurată într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt.

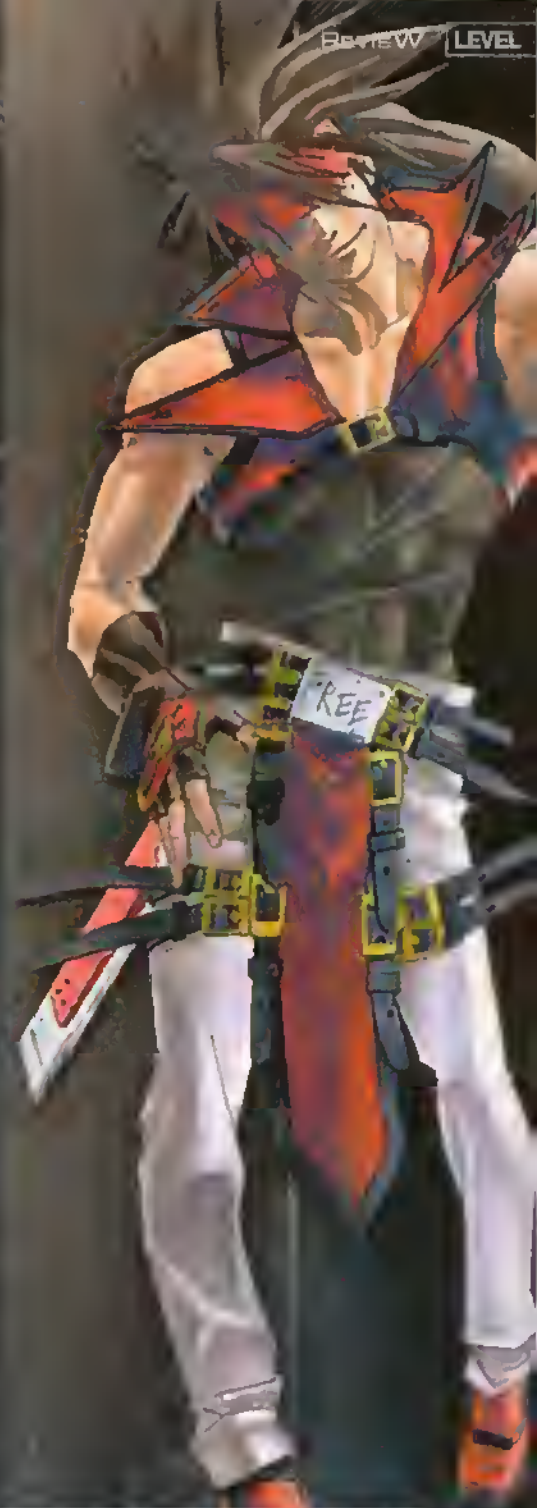
Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt. Într-o zi în urmărire
de la un om în un mal de mal, am
nu celălalt.

Guilty Gear XX: The Midnight Carnival

Guilty Gear XX: The Midnight Carnival
este un joc de luptă în stil anime, cu
personaje și mecanisme de joc
inspirate de anime. Jocul este
disponibil pe PC și console.



Nu mi place să văd călăreții în lăptăși!



Titlu	Guilty Gear XX: The Midnight Carnival
Gen	Car
Producător	Shinji Matsuda
Distribuitor	NEC
Procesor	UPP 700 MHz
Memorie	24 MB RAM
Accesorii	N/A
ONLINE	www.guiltygear.com



Graphics	2/10
Sound	2/10
Gameplay	1/10
Multiplayer	2/10
Storyline	7/10
Impresso	10/10

9

Spellforce: The Breath of Winter

Povestea unui dragon supărat

❖ Nu pot să încep acest articol decât cu o întrebare (retorică și răscolitoare): Oare designerii din spatele acestui joc chiar nu au milă de noi? Întreb asta deoarece atât jocul original, cât și add-on-ul de față sunt însoțite de numeroase wallpape, coperte și alte elemente grafice care înfățișează o superbă entitate feminină, posibilă urmașă a anticei Afrodita, menită să ne „posezeze” nopțile (și zilele), și care este adevăratul motiv ce stă în spatele necazurilor din acest expansion. Cum așa? Păi vezi tu, dacă în

Spellforce: The Order of Dawn mai puteai trăi cu ideea (era destul de fierbinte în jur), în The Breath of Winter, efectul produs de tine (printru altele) la vederea fetiței de pe copertă (vezi coperta) este topirea instantanee a gheții din jur... Acest aspect nu apare în filmulețul de introducere, ci doar urmarea: un dragon ce se trezește, supărat că i-ai deranjat armonia ținutului său înghetat.

De la cald la frig

La prima vedere, The Breath of Winter poate părea mult mai dificil decât The Order of Dawn care, și așa, la rândul său, era suficient de greu. Acest expansion aduce o nouă campanie și o poveste originală fixată în universul jocului – Eo, care te reintroduce în centrul atenției, în postura de luptător al ruinelor. După cum am fost obișnuiți în jocul original, povestea este foarte bine gândită și detaliată, așa cum ar trebui să fie o poveste demnă de un RPG. Ea este axată pe legenda unui dragon (Aryn) – în acest caz unul foarte puternic – ce este împiedicat să înghețe întreaga lume numai de cântecele reginei elfilor. Totuși, firesc, apare o problemă – în acest caz, răpirea respectivei, fapt care îl deranjează la culme pe sus numitul dragon. Și uite așa (re)intrî în acțiune.

Trebuie să îți reamintesc că lumea din Spellforce este ruptă în mii de insule, ca rezultat al unui cataclism (despre „Convocare”, dar și alte detalii legate de universul jocului poți afla mai multe din review-ul din februarie 2004). Aceste insule sunt conectate printr-o rețea de portaluri și sunt populate de tot felul de specimene, care mai de care mai ciudate. Printre ele amintesc orcii, goblinii și... oamenii. Unitățile propriu-zise sunt chemate cu ajutorul unor rune, nu mai la un templu special consacrat rasei lor, fie că sunt simpli muncitori sau brute de doi metri. Acesta este un alt



Îngrămădeală mare

element de originalitate al părții strategice din joc. Spre deosebire însă de OoD, la care îți creștea barbă până adunai un set complet al unei rase, BoW accelerează ritmul, punându-ți la dispoziție armate largi încă din primele ore de joc.

La luptă, Vasile!

Pe lângă runele unităților, vei putea găsi pe parcursul aventurii tale și rune speciale, prin care poți chema la comandă alți eroi (de altfel, acesta este unul dintre aspectele de RPG ale jocului, alături de avatar și operațiile specifice: ridicare în nivel, inventory&equip, învățarea unor noi skill-uri și vrăji, negoț sau conversație cu cei din jur). Până aici, nimic nou. Totuși, la rugămintele fierbinții ale comunității (supărate că avatarul nu putea fi decât uman) și în urma unor intense dezbateri (la care am luat și eu parte), s-a hotărât să se facă un compromis menit să mai calmeze spiritele până la apariția lui Spellforce 2: eroii pe care îi comanzi nu mai sunt doar umani. Așa și-au făcut apariția mai mulți luptători metalici, supărați că nu primesc rația de ulei promisă, un goblin supărat pe viață, un orc supărat pe... el știe ce și, desigur, sarea și piperul: un Elf și un Dark Elf.

În timp ce acești eroi vin cu trăsături fixate, avatarul are un număr impresionant de opțiuni în ceea ce privește skill-urile, însă acest sistem nu s-a schimbat în expansion. Există aceleași nenumărate forme de magie și combat care,



Un urât

în final, duc spre același lucru. Opțiunea reală este doar între o construcție a caracterului bazată pe RTS sau pe RPG. Un erou axat pe RTS va trebui să aibă o colecție frumoasă de vrăji și enchantments (așa-numitele „troop buffs”), în timp ce un erou axat pe RPG are nevoie doar de skill-uri în combat și, eventual, de niște vrăji de vindecare. Totuși, având în vedere dificultatea părții RTS din expansion, nici măcar această opțiune nu mai este... opțiune.

Joc înghețat, sistem dezghețat

Deși The Breath of Winter nu aduce modificări importante în ceea ce privește gameplay-ul, el vine cu echipament și

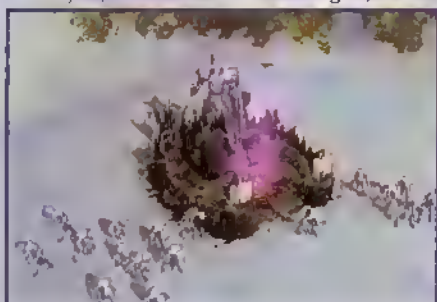
vrăji noi și, de asemenea, cu mici modificări ale interfeței, ce afectează însă întregul joc (în bine). Pot spune cu mâna pe inimă că, deși cerințele de sistem au rămas aceleași, jocul se mișcă muuuult mai bine. De discutat ar fi și cea mai importantă adăugare adusă de BoW – FreePlay mode, cu ajutorul căreia poți juca în single player câteva hărți (înainte nu puteai) și îți poți construi caracterul după bunul plac, pentru uz ulterior.

Dacă ai jucat The Order of Dawn, atunci știi exact la ce să te aștepti de la The Breath of Winter. Dacă nu, te sfătuiesc să încerci acest joc (începând, evident, cu cel original, apoi continuând cu acest expansion), deoarece e păcat să-l ratezi.

■ Dr. agy



El nu știe, dar urmează să fie înghețat



Sclavii mei



Vara asta se poartă roșu

Titlu	Spellforce: The Breath of Winter
Gen	Role Playing Strategy/ Add-On
Producător	Phenomic Game Development
Distribuitor	Jowood Productions
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	spellforce.jowood.com

						
UI/UX		Gameplay	Storyline	Impresie	Multiplayer	Sunet
Grafică	9/10					
Sunet	9/10					
Gameplay	10/10					
Multiplayer	8/10					
Storyline	9/10					
Impresie	9/10					

Port Royale

Gold, Power and Pirates



❖ Datorită faptului că foarte mulți dintre voi au fost foarte încântați de Patrician II, am hotărât ca în acest număr jocul full să fie Port Royale. Jocul, apărut anul trecut, este produs tot de Ascaron Entertainment (cei care au scos Patrician), și poate că de aceea aceste două jocuri sunt destul de asemănătoare din multe puncte de vedere. Ideea ar fi că dacă v-a plăcut Patrician II, o să iubiți Port Royale, iar dacă nu v-a plăcut Patrician II, poate o să vă placă Port Royale. Ce mi se pare interesant este că producătorii nu au combinat aceste două jocuri, ci au preferat să le țină sub două nume diferite, deși practic vorbim despre același joc prezentat în forme diferite. Așa că în timp ce Patrician a ajuns la a treia parte, chiar în această lună se va lansa Port Royale 2.

La fel, dar foarte diferit

După cum probabil reiese foarte clar din cele spuse mai sus, și în acest

joc activitatea de bază este comerțul cu diferite produse între mai multe locații. Spun comerț și nu transport pentru că marfa o cumpărați de unde doriți și o vindeți tot unde aveți chef, iar profitul realizat provine din diferența de preț, și nu din numărul de mile marine parcurse. Excepție fac cazurile când aveți de îndeplinit misiuni în care trebuie să onorați o anumită comandă în urma căreia veți primi o sumă fixă de bani. În aceste situații, produsul și cantitatea sunt lucruri impuse de „angajator”, ba chiar există și un termen limită până la care marfa trebuie să ajungă la destinație. Termenul limită vă poate obliga să cumpărați produse la prețuri destul de mari, dacă nu este marfă pe piață, iar timpul pe care îl aveți la dispoziție se cam aproprie de sfârșit. Asta dacă nu vreți să vă stricați reputația, lucru care în mod clar vă va aduce numai dezavantaje pe viitor. Un lucru important de știut este locația orașelor pe hartă. În-



țial, sunt vizibile cinci orașe, iar celelalte pot fi descoperite în urma unui tur de onoare făcut prin zonă. Astfel veți evita să vă treziți cu comanda-n brațe și să nu aveți nici cea mai mică idee încotro s-o apucați. Capacitatea vasului, în caz că sunteți la început și nu aveți decât unul, trebuie să permită încărcarea cantității de produse specificate în contract.

Mai nou, mai fain, mai cald

Spre deosebire de Patrician, în Port Royale acțiunea se mută într-un loc mult mai plăcut decât peninsula Scandinavă, adică în Caraibe. Aurul se câștigă la fel ca în Patrician, adică cumpărați ieftin și vindeți scump. Prețurile din fiecare port variază în funcție de producția orașului respectiv și, în mod normal, ce se găsește din belșug este și ieftin. Dacă stocul este pe terminate, prețurile sunt foarte ridicate și în această situație este recomandat să vindeți, și nu să cumpărați. Produsele sunt puțin di-



Căți-vă, plătiți și veți fi lertați

ferite față de Patrician, berea a fost înlocuită de rom, hăutură specifică acestei zone, au dispărut printre altele și mierea, lâna sau mirodenele, însă acum veți putea face negoț cu tutun, humbac, cartofi, cărămizi sau coca. Eu, unul, m-am axat pe producția și comercializarea romului după ce am văzut că în foarte multe orașe lumea se întreabă, la fel ca Johnny Depp în *Pirates of the Caribbean*, „Why's the rum gone?”. Și cum nu puteam să-i văd suferind, m-am

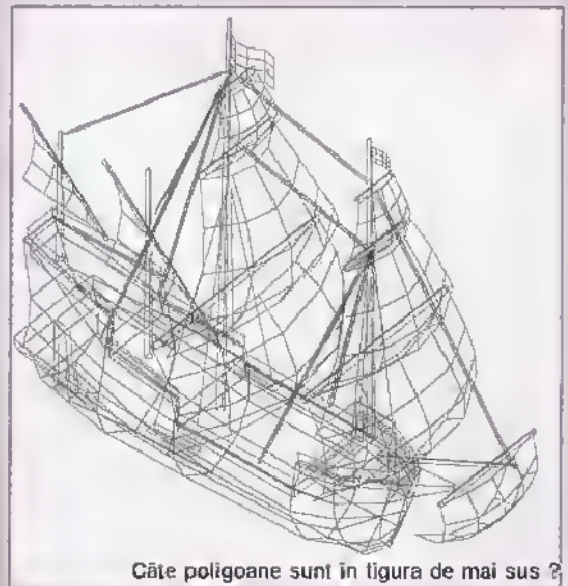


decis să devin lider pe piața băuturilor spirtoase, care se pare că au un succes nebun în Caraibe și nu numai. Pentru asta a trebuit să construiesc câteva distilerii și să le aprovizionez constant cu zahăr și scândură, pentru ca apoi să vând butoaiele cu rom cu un profit considerabil. De mare ajutor este selectarea unei rute automate pentru a asigura materia primă pentru diferitele afaceri pe care le aveți. Se pot alege locul, produsul, cantitatea și prețul la care să fie cumpărată marfa, dar și în ce porturi să efectueze lucrări de reparație. La fel se poate proceda și cu depozitul. Și acesta poate fi programat să cumpere sau să vândă exact cât și cu cât vreți. Alte modalități de a face

bani ar mai fi misiunile pe care le primiți de la guvernator sau persoane particulare. Pentru acestea, după cum am mai spus, este bine să cunoașteți așezarea porturilor pe hartă, pentru că timpul în care o misiune trebuie dusă la bun sfârșit este limitat și nu aveți când să vă apucați să căutați cine știe ce oraș. Recompenșele puse pe capul piratilor sunt și ele destul de tentante, mai ales că, pe lângă bani, mai puteți să vă alegeți și cu nava celui pe care l-ați prins. Navele pe care le capturați în urma acestor lupte vă salvează timpul și banii de care ați fi avut nevoie pentru a le construi. Tot în Port Royale puteți să porniți în căutarea comorilor ascunse, aflate în locuri dezvăluite de unele hărți vechi, sau să vă jucați banii la un joc de zaruri oarecum asemănător cu pocherul.

Vorba merge repede

Ca și în Patrician, și în Port Royale, pe lângă banii pe care îi faceți, mai contează și reputația pe care o aveți. Aceasta este influențată de lucrurile pe care le faceți pentru un anumit oraș, de la aprovizionarea lui cu strictul necesar (în Port Royale locuitorii nu mai sunt împărțiți pe clase sociale), la construcțiile și sărbătorile pe care le finantați. Orașul și zona în care vă veți porni afacerea depind de naționalitatea selectată la început. Conflictele care izbucnesc între cele patru țări (Olanda, Franța, Spania și Anglia) influențează mersul jocului. De exemplu, dacă sunteți francezi și între Anglia și Franța se strică re-



Câte poligoane sunt în figura de mai sus?

lațiile de bună vecinătate și înțelegere, gata cu bișnița pe teritoriul englez. Navele pot fi setate să atace direct corăbiile altor țări sau pe cele ale piratilor. Orașele pot fi și ele asediate din larg sau se poate debarca și ataca „on ground”. Să nu vă așteptați la prea multe de la aceasta din urmă. Apare o fereastră în care este prezentat raportul de forțe, iar după aceea este desemnată partea câștigătoare.

Până la Port Royale 2

Jocul poate fi jucat și în mod multiplayer, opt fiind numărul maxim de jucători care își pot măsura forțele în LAN sau multiplayer. Pe lângă asta, Port Royale conține și un tutorial care însă va fi neîntrebător celor care au jucat Patrician. Port Royale este cu adevărat un joc de colecție sau, ca să mă exprim mai exact „It's a must have”. Aceasta este concluzia la care am ajuns după îndelungi ore de explorat universul acestui joc.

■ Rzarectha



Guvernatorul vă oferă liica lui. Ați reușit

Titlu	Port Royale
Gen	Simulator economic
Producător	Ascaron
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.ascaron.com





Richard Burns Rally

Să-nceapă o nouă dinastie?

Se pare că, mai nou, rețeta succesului pentru un raliu este includerea numelui unui campion mondial în titlul jocului. Aștept cu nerăbdare să apară și jocul Gilles PANNIZZI Rally, chiar Richard Burns declara într-un interviu că singurul lucru pe care nu îl poate înțelege în acest sport este cum reușește PANNIZZI să scoată asemenea timp pe asfalt. Din păcate pentru Richard Burns, campionul mondial din 2001 este momentan într-o perioadă de recuperare după unele probleme medicale. Așa că i s-a alăturat lui Colin McRae pe lista absenților din WRC-ul acestui an. Dar în ciuda acestor probleme, cei doi ne stau aproape prin cele două jocuri care le poartă numele.

Muncă și răbdare

În Richard Burns Rally, primul lucru pe care îl vei descoperi este un butonaș pe care o să-l folosești pentru a reduce din viteza de deplasare a bolidului. Această funcție demult uitată mai are și denumirea de frână. Gata cu jocurile prin care zbori ca vântul și uiți să mai dai drumul la accelerație. Totuși producătorii, oameni cu mult bun simț, s-au gândit să ne pregătească pentru acest șoc și, înainte de a-ți face debutul în Campionatul Mondial, va trebui să descoperi tainele unui raliu adevărat sub îndrumarea domnului Burns.

Instructajul făcut la școala de pilotaj te va învăța tot ce ai nevoie pentru a face față în cursele din acest joc: de la cele mai simple manevre până la abordarea virajelor cu frâna de mână sau derapaje controlate. Odată absolvită școala de pilotaj, te poți înscrie în campionat. Acesta se desfășoară de-a lungul a șase etape cu câte șase stagii fiecare, iar cei care îl vor câștiga din primele zece încercări se pot considera adevărați maștri. Înaintea fiecărei curse se poate (este mai mult decât recomandat) merge în recunoaștere pentru a te obișnui cu traseul și a studia comportamentul mașinii în vederea adaptării setărilor la cerințele drumului. În mod evident, pregătirea mașinii va afecta desfășurarea cursei propriu-zise, deci trebuie să te gândești foarte bine ce faci când te apuci să umblă la direcție, suspensii sau la diferențialul mașinii. Nu ezita să consulți instrucțiunile puse la dispoziție pentru a vedea ce efecte au schimbările setărilor. Mașinile disponibile sunt în număr de opt, spre deosebire de numărul etapelor, unde în realitate sunt zece etape în plus. Așadar, mașinile pe care se poate concura sunt: Mitsubishi Evo VII, Subaru Impreza 2003, Hyundai Accent, Peugeot 206, Citroen Xsara T4, Toyota Corolla, Subaru Impreza 2000 și MG ZR Super 1600. Sunt dezamăgit de absența lui Peugeot

307 WRC. Mașinile au o ținută de drum de un realism impresionant. Fizica jocului este unul dintre aspectele pe care producătorii au pus un accent deosebit pentru a-și atinge scopul propus, și anume acela de a crea un simulator în adevăratul sens al cuvântului. De aceea mașina a fost împărțită în mai multe părți și s-a



Nu e așa ușor cum pare

calculat cum se va comporta fiecare în urma diferitelor interacțiuni din timpul curselor. Grafica și sunetul primesc și ele calificative bune, dar totuși nu acestea sunt aspectele pentru care RBR-ul se face remarcat. Asta în ciuda unor comparații făcute de producători pe site-ul oficial între grafica din joc și locurile pe care le-au folosit drept sursă de inspirație. RBR poate fi jucat și în modul Hot-Seat alături de încă trei prieteni.

Trăiască concurența!

Apariția acestui joc nu poate decât să-i motiveze pe ceilalți producători. Noi... nu vom avea decât de câștigat din această luptă.

■ Rzarectha



De asta ce zici ?

Titlu	Richard Burns Rally
Producător	WARTHOG
Distribuitor	SCI Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de
Best Computers, tel. 021-345.55.05

RENT A GAME

AAA

Playmore

www.playmore.ro

Piața Constituției

Playmore

Te joci prea puțin?

Playmore s-a
deschis în
Bulevardul
Unirii nr.15.
Vino să-ți
satisfaci setea de
jocuri!

Piața Unirii



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE





UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul IL2 Sturmovik – Forgotten Battles

Cine este distribuitorul jocului IL2 Sturmovik – Forgotten Battles?

- a. Ubisoft ☐
- b. Endor ☐
- c. E7 ☐

Nume: _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____
 Cod _____ Județ _____
 e-mail: _____

Ubisoft Communications SRL
© 2004 Ubisoft Entertainment



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă o placă de sunet Gamesurround Muse Lt

Placa de sunet Gamesurround Muse Lt
este produsă de:

- a. Hercules ☐
- b. Zeus ☐
- c. Posidon ☐

Nume: _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____ Ap. _____
 Cod _____ Județ _____
 e-mail: _____

Gamesurround Muse Lt
© 2004 Hercules Technology



EURO
ENTERTAINMENT
ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Eroul” (Hero)

Cine joacă rolul principal în filmul „Eroul” (Hero)?

- a. Bruce Lee ☐
- b. Dragonul Rege ☐
- c. Jet Li ☐

Nume: _____ Nr. _____ BL _____ Sc. _____ Ap. _____
 Cod _____ Județ _____
 e-mail: _____

Concursul se găsește în articolul despre filmul „Eroul” (Hero) din acest număr.

© 2004 Euro Entertainment Enterprises
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without permission.

Full Spectrum Warrior



Armata americană este cunoscută pentru „paslunea” pe care a făcut-o în ultimul timp pentru jocurile video. Nu, nu te alarma, nu au început să joace toți Counter-Strike sau Unreal Tournament, lăsând la o parte conflictele armate reale (ceea ce ar fi fost totuși un lucru bun). Nu, armata americană a dovedit o clarviziune și un curaj surprinzător pentru o astfel de instituție și a început acum câțiva ani să folosească jocurile video în antrenamentul soldaților. Mai mult decât atât, a angajat studiouri de producție mai mult sau mai puțin cunoscute pentru a le dezvolta jocuri video gândite de la cap la coadă pentru a fi folosite intens numai în antrenamentele soldaților.

Printre aceste studiouri se numără și Pandemic Studios (Dark Reign 2, Battlezone II etc.), care au fost angajați de armata americană acum trei ani pentru a le produce un joc care să simuleze luptele de stradă purtate de infanteriști. Folosit cu succes de soldații americani, respectivul simulator este transformat în cele din urmă de producători și într-un joc cu toate actele în regulă, Full Spectrum Warrior.

Tactică, nu glumă

Fără a exagera, Full Spectrum Warrior este un deschizător de drumuri. Este un joc ce se încadrează în genul FPS-urilor tactice, dar modul în care este abordat acest gen este unul nou și original.

Jocul te pune la comanda a două trupe de soldați, de câte patru oameni fiecare, pe care trebuie să le ghidezi cu

succes prin teritoriul inamic. Reține că nu poți controla fiecare soldat în parte (poți doar să le ordoni o anumită zonă individuală pe care să o acopere), ci întreaga echipă, ceea ce te obligă să-ți gândești altcumva mișcările. Mișcarea întregii echipe se face alegându-ți un punct în care vrei ca respectivii să ajungă. Mediul înconjurător contează enorm în acest joc, așa că trebuie să ai tot timpul grijă să îți duci soldații într-un loc sigur, cât mai apărat de eventualele



Ce-ai uitat mă pe foc?

atacuri ale inamicilor. Poți ordona echipei să se târască pe lângă un zid, să se oprească chiar în colț și să arunce o privire după inamici. Cel mai important lucru pe care ți-l bagă în sânge FSW este necesitatea de a-ți acoperi în permanentă oamenii. Iar aici intervine cea de-a doua echipă. Practic, toate mișcările din FSW se fac într-o succesiune de un-doi-uri între cele două echipe ale tale.

Un alt element important din FSW sunt „scuturile” de care beneficiază atât oamenii tăi, cât și inamicii. Fiecare element de decor are un anumit grad de

„degradare”. De exemplu, zidurile îți vor oferi o protecție indefinită în fața tirului inamic, pe când o mașină poate fi distrusă, lăsându-te complet expus. De aici derivă câteva tactici pe care le vei folosi de-a lungul jocului. De exemplu, poți ajunge în situația în care mai mulți inamici controlează o stradă, sunt ascunși după ziduri de beton și rad tot ce mișcă în câmp deschis. Tu te ascunzi cu ambele echipe după un tomberon și nu ai cum să-i atingi pe respectivii. Soluția este deschiderea unui foc de acoperire de către o echipă, permițând colegilor lor să se strecoare nevălâmați până pe partea cealaltă a străzii. De unde pot ocoli clădirea și elimina adversarii distrași de focul susținut al primei echipe.

Vine și pe PC

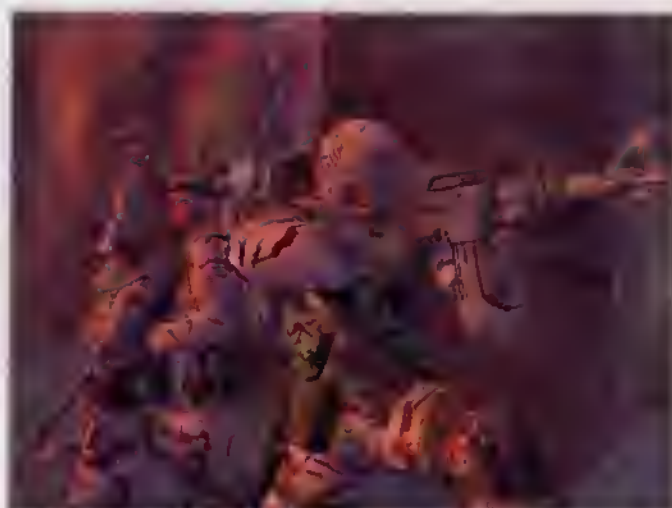
Una peste alta, Full Spectrum Warrior aduce ceva diferit de restul jocurilor aflate în acest moment pe piață. Are gameplay, grafică și tot ce îți trebuie. Deocamdată, este disponibil doar pentru Xbox, dar își va face debutul în curând și pe PC. Fii cu ochii pe el și nu-l rata!

■ Mitza

Titlu	Full Spectrum Warrior
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Dacă nu se mișcă, sunt morți



Să plecăm acum, când nu se uită!

N-GAGE Games

Cuvânt înainte (sau „Din lac în puț”)

Când a apărut primul N-Gage în redacție, nu am vrut să știu de el. Cum de telefon nu avem nevoie, iar un CBA aveam deja, logica mi-a dictat să dau cu N-Gage-ul de Koniec și să scap de o pagină în plus. Koniec s-a dus, Sebah a plecat și el, iar telefonul buclucas a aterizat în mâinile (prea) delicate ale lui Mitza. Cu un zâmbet malefic, am respirat ușurat.



Americanii nu au cum să mă găsească, șeful nu are cum să mă cheme la muncă, iar pagina aceea poate să mă aștepte până o să se scrojească tușul de pe ea. Dar, vorba unor razeți, viața e complexă și are multe aspecte. Ca din senin, QD-ul discordiei și-a făcut apariția la noi în redacție și l-am prins gudurându-se pe lângă mine. Până la urmă, mi s-a făcut milă și l-am adoptat. Crezând că așa mi-am ispășit păcatele, am stat liniștit. Până acum. Căci am aflat că, o dată cu micuțul, am adoptat și pagina. O pagină goală, pe care aș umple-o dacă aș avea cu ce. Stocul de jocuri ni s-a epuizat, lumea e în concediu, vara nu se întâmplă nimic, iar mie nu mi-a rămas altceva decât să te țin de vorbă.

FAZAN

Și totuși, anii petrecuți în sânul comunei natale și cele cinci minute de desene animate pe săptămână au un cuvânt greu de spus împotriva plictiselii. Așa că, în continuare o să îți prezint unul dintre cele mai tari jocuri de N-Gage apărute pe piață. Se poate juca numai în multiplayer, iar grafica este de un realism dus până la extrem. Regulile sunt simple. Se alege un prieten cu N-Gage sau cu N-Gage QD (se poate și altfel, dar dacă ai un N-Gage ești mult prea „cool” pentru el și în cazul acesta te sfătuiesc să-ți alegi prietenii cu mare grijă).

Odată stabiliți participanții la joc, se trece la alegerea hărții unde se va desfășura Capture the Chick. Harta trebuie aleasă cu mare grijă deoarece, din păcate, designul majorității locațiilor lasă de dorit. Eu recomand de_liceu_de_fete sau de_park, dar poți experimenta și tu. Alegerea fiind făcută (pentru download este necesară o conexiune foarte rapidă, de

preferat prin BMW sau Jaguar), nu îți rămâne decât să pornești jocul. Așezat comod pe o bancă (în caz că joci pe de_park), înconjurat de fete zgâmbite, scoți telefonul cu o mișcare largă și îți suni partenerul de joc. Dacă oponentul a fost înțelept și s-a așezat și el strategic, jocul nu va dura prea mult, iar în maximum cinci minute vei pleca acasă fericit.

Revenind la detaliile tehnice, vremea realistă implementată cu mare succes de către echipa de producție va influența firul acțiunii. O ploaie va însemna un eșec total, la fel

cum o adiere plăcută și un soare cald vă pot aduce o victorie în doar câteva minute. Jocul folosește un sistem de reguli foarte ușor de înțeles dacă ai jucat originalul FAZAN (ale cărui origini se pierd în negura timpului). Dacă nu, chiar nu este necesar să știi. Discuți orice dorești la telefon. Trebuie doar să fii văzut. Pace.



■ cioLAN

Donkey Kong Country 2

Unde ești copilărie, cu gorila ta cu tot...



De fiecare dată când am experimentat o minune a tehnicii moderne, gorila a fost primul lucru pe care l-am văzut. Prima emisiune pe care am văzut-o la televizor a fost Teleenciclopedia, unde rula un documentar despre gorile. După ce am mai crescut puțin, mi-am dus prietena de șapte ani la cinematograful sătesc, unde rula, surpriză, Tarzan. Șaisprezece ani mai târziu, ochii mei ating pentru prima oară un GBA. Unde, o gorilă arunca veselă cu banane în stânga și în dreapta. Sătul de gorile până-n gât, am spus pas și m-am jucat Shinobi. Dar cum de gorilă poți fugi, dar nu te poți ascunde, pe biroul meu mănâncă o banană Donkey Kong Country 2.

După câteva minute de joc mi-a părut rău că am renegat gorila din mine și, cu teamă, mi-am dat seama că era cât pe ce să pierd unul dintre cele mai simpatice platform-uri din câte s-au

făcut. Și cum să nu lăcrimezi puțin când ai în față o grafică impecabilă (chiar prea lucrată pentru un platform) sau când în urechi îți susură melodii care mai de care mai antrenante și mai săltărețe, care parcă te îndeamnă să scoți banana și să le dai omorul tuturor.



cheie. În acest caz, plictiseala nu prea are curaj să scoată nasul la lumină, iar voi puteți merge fără grijă cu personalul la mare.

Fiți una cu gorila!

■ **gioLAN**

Producător	Rare
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă GBA oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05	

Câștigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Thief – Deadly Shadows a fost câștigat de către Florea Cornel din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Botoroaga George-Sorin din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Gavrilă Teodor-Mihail din București a câștigat boxele Hercules XPS 200 Classic.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, Burulea Laura-Ștefania din București și Hunyadi Ilona-Julia din Câmpulung au câștigat câte un DVD cu filmul Orașul în flăcări (Dark Blue).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior



Nintendo Game Boy Advance SP

Câți dintre voi își mai amintesc vremurile în care prin fiecare piață, fiecare bazar, fiecare chioșc se vindeau acele console ce rula un singur joc de tetris? Uauu, ce vremuri! Îmi aduc aminte de drumurile plictisitoare cu trenul în care nu prea aveai ce să vezi pe geam și te apucau să joci în single player până se lua vopseaua de pe el. Ca în orice alt domeniu, timpul le-a rezolvat pe toate. Și în acest caz evoluția este incredibilă.

Cea mai recentă chestie care a început să invadeze și România este această consolă Game Boy Advance SP de la Nintendo. Este genul de consolă ultra modernă, cu un design robust și o sumedenie de facilități. În prim plan este ecranul color de tip TFT capabil să afișeze simultan peste 32.000 de culori în mod bitmap, și are o rezoluție de 240 x 160 de pixeli. Spre deosebire de predecesorii săi, în arsenalul lui Game Boy Advance SP (special) au apărut elemente cu adevărat extraordinare. Cel mai important este considerat a fi iluminarea ecranului. În acele momente ale zilei în care lumina nu este punctul forte, apăsați butonul „magic” și puteți continua joaca până dis de dimineată. Datorită acestei „componente”, consumul de energie crește automat. Aici intervine facilitatea oferită de producători prin înlocuirea bateriilor cu acumulatori. Împreună cu încărcătorul din dotare, nu trebuie să vă mai faceți probleme în ceea ce privește locul de alimentare cu... baterii. În acest mod, acumula-

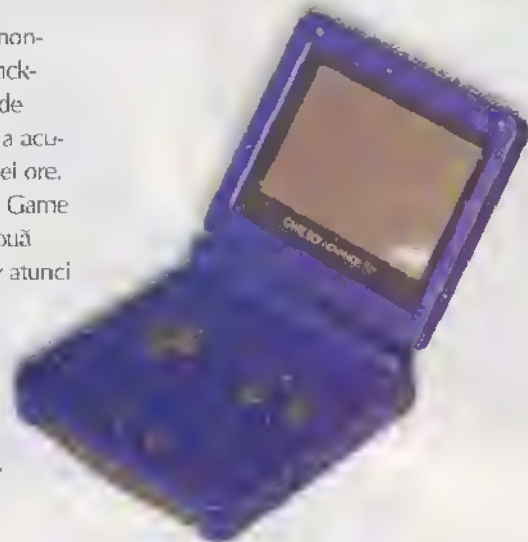
torul vă garantează 18 ore de jucat non-stop, iar dacă activați și funcția de backlight, numărul orelor de acțiune scade până la 10. Reîncărcarea completă a acumulatorului se face în aproximativ trei ore.

Spre deosebire de alte console, Game Boy Advance SP este formată din două părți (asemănătoare unui laptop), iar atunci când este închisă, ecranul său este pus la adăpost de eventualele accidente ce pot interveni în timpul călătoriilor.

Alimentarea cu jocuri se face extrem de simplu datorită cardurilor de memorie ce se conectează la consolă printr-o fantă ce elimină posibilitatea de a fi extrase din greșeală în timpul jocului.

Controlul și modul de acționare al jocurilor sunt extrem de importante. Poziția și forma butoanelor de navigare sunt cele clasice întâlnite la toate consolele Nintendo. Noutatea o reprezintă cele două butoane suplimentare, amplasate în colțurile consolei, exact la îndemâna degetelor „arătătoare”.

Pentru a controla volumul sunetelor din speaker, pe una dintre părțile laterale ale GBA SP-ului a fost adăugat un butonaș de tip slider, prin intermediul căruia se pot salva nervii partenerilor de călătorie. În ceea ce privește sunetul, am o nemulțumire. Uneori îmi doresc să folosesc căștile. Din păcate, conectorii standard de la căști nu sunt compatibili cu GBA-ul. Pentru a vă



bucura de această facilitate, este nevoie să faceți o investiție și într-un adaptor ce se vinde separat de consolă.

În consecință, este o jucărie foarte reușită. Este mică, o puteți lua oriunde fără să vă deranjeze, nu mai trebuie să cumpărați baterii, nu vă mai faceți probleme că nu puteți să vă jucați seara, e compatibilă cu jocurile de la consolele Nintendo mai vechi și, cel mai important, ... se vinde într-o paletă coloristică foarte bogată. ☺

Denumire: Game Boy Advance SP

Gen: Cu joaca nu-l de glumă

Producător: Nintendo

Distribuitor: Best Computers

Telefon: 021-345.55.05

Preț: 150 EURO (tără TVA)

Calitate: 

Azi servim... 2 Tera

La începutul anului 2003, Intel și Intel Technology Research Institute din Taiwan au anunțat că va fi lansat pe piață un nou model de memorie, care capabil să stocheze o cantitate de 2 Teraocteți de date. Acest model de memorie este compatibil cu procesorul Intel Pentium 4 și va fi disponibil în curând.



OpenGL 2.0 Online

Ca parte dintr-o serie de proiecte care vizează dezvoltarea de noi tehnologii, NVIDIA a lansat OpenGL 2.0. Din acest moment, este posibil să se realizeze jocuri în 3D cu o calitate mai bună decât cea posibilă până acum. OpenGL 2.0 este o extensie a OpenGL 1.5 și permite utilizarea de noi tehnici de renderizare, precum și de noi tehnici de shading. OpenGL 2.0 este o extensie a OpenGL 1.5 și permite utilizarea de noi tehnici de renderizare, precum și de noi tehnici de shading.



SMC Wireless Broadband Router

La ora actuală, încheierea unei rețele de calculatoare nu mai reprezintă o problemă deosebită. Dacă este și o rețea de dimensiuni mici, atunci chiar nu aveți de ce să vă mai faceți griji. În acest scop, nenumărate companii lucrează la realizarea unor echipamente așa-zis inteligente și user friendly, astfel încât clientul să aloce cât mai puțin timp configurării și gestionării acestora.

În cazul de față, compania SMC a scos pe piață un echipament ce înglobează tot ceea ce are nevoie o rețea de dimensiuni mici pentru a funcționa ireproșabil. Cu alte cuvinte, Barricade SMC 2804WBRP-G joacă în același timp rol de router, switch, access

point și print server. Așadar, acest dispozitiv realizează climatul perfect în partajarea unei conexiuni la Internet, a unei imprimante și a diferitelor fișiere puse la „bătăie” de toți utilizatorii conectați cu sau fără fire la această rețea. Dacă pe fir se pot realiza conexiuni 10/100 Mbps, în ceea ce privește wireless-ul, rata maximă poate fi de 54 Mbps.



Denumire: **Barricade SMC 2304WBRP-G**
 Gen: **10/100 Mbps + 54 Mbps**
 Producător: **SMC Networks**
 Distributor: **Omnilogic BGS**
 Telefon: **021-303.31.00**
 Preț: **115 EURO (fără TVA)**
 Calitate:     

Sony ATRAC CD Walkman






Printre cele mai recente modele de walkman-uri de la Sony se numără și acest DNF400KIT. Noua linie „vestimentară”, ediția slim, realizată de către cei de la Sony, inspiră un aer tineresc și modern. La ora actuală, foarte puțin producători riscă să lanseze modele de MP3 player-e ce folosesc ca suport CD-urile. De când cu invazia de stick-uri de memorie ce câștigă teren în privința raportului preț/cantitate, player-ele cu discuri au fost date puțin deoparte. Vestea bună este că aceste player-e nu renunță așa simplu la bătaie. Numărul de accesorii și facilități a crescut nesimțit de mult, începând de la husa de transport și terminând cu funcții de radio și tehnologii de compresie.

Ecranul din dotarea acestui Sony ATRAC, realizat dintr-o matrice de puncte, afișează diversele informații pe două rânduri.

Spre deosebire de predecesorii săi, acest model de player dispune de o nouă tehnologie pentru conservarea energiei. Astfel că două baterii de tip AA sunt suficiente pentru a asculta 80 de ore de MP3-uri și peste 50 de ore dacă folosiți CD-uri audio.

Melomanii care iubesc drumețiile vor aprecia cu siguranță acest model datorită incredibilelor funcții de Digital Mega Bass pentru controlul volumului și Skip-Free G-Protection pentru a asigura continuitatea muzicală și în caz de șocuri puternice.



Denumire: DNF400KIT
Gen: Experiență unică
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 114 EURO (fără TVA)
Calitate:     

O nouă consolă de la Nintendo

Emilio Bertrando 25 este o grupă de lucru dedicată să creeze pe lângă magazinele de la Europa în primă linie la Italia (2005) Narbonne, numele fiind de cînd al Centrului superaviz, înca într-un sistem parțial cu „absoluți muncă”, ceea ce reprezintă numai prima etapă, în rest alți cîțiva muncitori au plecat din Bertrando către Schmitt, soldat acuzat pe undeva

possibile, durante dalle
finestre de chat, bolch
scrivem: options = infers.
rivantale... e i rivanti
scelte parti (macchine) e
le abbiamo per foto un
autenti i rivanti. per via
disponibile a un po' più



Noua generație de HDD-uri Maxtor

[illegible]

Motorola SURFboard SB5100i Cable Modem



Majoritatea posesorilor de conexiuni broadband prin cablu TV au achiziționat sau au închiriat prețiosul modem de cablu direct de la furnizorul de Internet la care sunt abonați. În cele mai multe cazuri, aceste modemi „second hand” ce sunt instalate în locuințele abonaților nu sunt întotdeauna cele mai „moderne” echipamente.

Într-adevăr, pentru unii utilizatori de „week-end” care folosesc Internetul doar pentru a citi câte un e-mail sau pentru a naviga pe un site - două, modemul nu are o importanță deosebită. În schimb, un utilizator înrăit, care consumă zilnic Internet pe pâine, întotdeauna va acorda prioritate unui modem rapid și de ultimă generație.

Avantajul unui modem de cablu de ultimă generație este și cel oferit de Motorola prin modelul SURFboard SB5100i, ce integrează tehnologiile DOCSIS 2.0 A-TDMA și S-CDMA. Grație acestui lucru, cu Motorola SB5100i se pot atinge rate maxime de transfer de 30 Mbps pentru upload și 38 Mbps pentru download. Pentru a asigura un grad cât mai mare de compatibilitate în rețeaua furnizorilor, acest modem poate funcționa și în mod backward, fiind compatibil și cu standardele DOCSIS 1.0 și 1.1.

Modul de instalare este extrem de simplu. Din momentul în care ați specificat furnizorului dumneavoastră adresa de MAC și seria modemului, conectarea și

sincronizarea în rețeaua ISP-ului se realizează în aproximativ 11-12 secunde. Această valoare s-a obținut la conectarea în rețeaua RDS Brașov.

Grație interfețelor Ethernet și USB incluse în modem, conectarea cu PC-ul se poate face extrem de simplu și foarte rapid. Datorită funcției de miniruter de care Motorola SB5100i dispune, conexiunea la Internet poate fi împărțită cu până la 32 de useri (31 prin interfața Ethernet și un user pe interfața USB). Ca fapt divers, utilizatorul conectat prin USB poate comunica cu ceilalți utilizatori conectați prin Ethernet grație funcției de bridge realizate de modem între USB și Ethernet.

Inovația cu care cei de la Motorola au înzestrat acest modem este prezența butonului de Standby. La apăsarea lui, modemul „taie” automat conexiunea de Internet între modem și utilizator. Acest lucru crește gradul de securitate și devine foarte util în momentul în care folosiți respectivul PC în alte activități ce nu au nici o legătură cu Internetul. În acest fel, nu mai este cazul să scoateți mufa din placa de rețea de fiecare dată când doriți să rămâneți offline.

Pentru a diagnostica cât mai exact modemul în cazul unor eventuale probleme, SB5100i poate fi supravegheat fie prin intermediul unei interfețe WEB în care vă sunt prezentați toți parametrii tehnici, fie prin intermediul ledurilor de pe panoul frontal.

Ethernet over coaxial

În ziua de astăzi, tot mai mulți utilizatori de PC-uri se laudă cu conexiunile lor la Internet prin cablu, însă foarte puțini sunt aceia care înțeleg că acel cablu, care pentru milioane de oameni nu este nimic decât o „sânmă” ce o leagă la televizor pentru a recepționa zeci de canale, mai înseamnă și altceva.

Ei bine, celebrul cablu coaxial poate juca mult mai multe roluri, printre care și cel de transmisie de date. Acest lucru se realizează destul de simplu. Un canal TV ce este transmis către utilizatorul final prin

intermediul cablului coaxial folosește o „feliuță” de semnal ce are valoarea de 6 MHz (megaherți). Acest lucru înseamnă că, la plaja de frecvențe suportate de cablul coaxial, acesta poate „transporta” sute de canale TV. În momentul în care compania de cablu oferă și servicii de Internet pe aceeași infrastructură de cablu, asta înseamnă că o astfel de feliuță este destinată acestui scop. Majoritatea utilizatorilor care folosesc conexiunea prin cablu în special pentru download utilizează un canal de 6 MHz pentru downstream și un canal de doar 2 MHz pentru upstream.

În mare, un modem de cablu (indiferent de model) este alcătuit dintr-un tuner, un modulator, un demodulator, un controler MAC (Media Access Control) și un miniprocessor.

Tuner-ul este asemănător cu cele întâlnite în televizoare, cu deosebirea că ele funcționează pe o paletă de frecvențe cuprinse între 5 și 850 MHz.

Ca și în cazul modemurilor de dial-up, demodulatorul din modemul de cablu are rolul de a recepționa semnalul de radio-frecvență ce conține date, de a-l decodifica și de a-l oferi pe tavă unui convertor de semnal analogic în semnal digital. În cazul modulatorului, situația este asemănătoare, cu mențiunea că procesul este invers.

În ceea ce privește MAC-ul dispozitivului, el are rolul de a face legătura între software și hardware prin intermediul unor protocoale de transmisie a datelor. În cele mai multe cazuri, o parte dintre funcțiile MAC-ului sunt în subordinea directă a procesorului modemului deoarece, în cazul unor atacuri de genul DOS, funcționarea modemului să nu fie afectată.

Avantajul folosirii acestei soluții „pe cablu” constă în faptul că ratele de transfer nu au de suferit din pricina distanței între utilizator și furnizorul de Internet, deoarece fiecare modem de cablu face parte dintr-un circuit ce începe și se termină la sediul companiei de cablu.

Pe de altă parte însă, dacă numărul de utilizatori este foarte mare și compania de cablu nu suplimentează cu frecvențe adiționale, ratele de transfer vor scădea simțitor și timpul de sincronizare a modemurilor poate crește până la câteva ore.

■ Bogdan S

Denumire: SURFboard SB5100i

Gen: Broadband gateway

Producător: Motorola

Distribuitor: Media Concepts

Telefon: 021-210.60.72

Preț: 65 USD (IAR TVA)

Calitate: 

Ionescu, Alen Delon

(dacă atunci când s-a ales numele tău nu ai avut nimic de spus, măcar calculatorul alege-ți-l cum vrei tu)

Fă-ți propria configurație în rețeaua de magazine Ultra PRO din București și din țară



Ultra PRO
Computers
ultrabuni în calculatoare

Nu cu mult timp în urmă, posesorii unui scanner cât de cât performant erau demni de admirație. Și nu pentru că scannerul în sine era mare și mechenic, ci pentru că era acea componentă hardware care lipsea de la porturile paralele ale foarte multor PC-uri. Să fi fost oare din cauza costurilor? Tot ce e posibil. La ora actuală, scanerile au evoluat enorm. Au fost descoperite tehnologii noi, a crescut viteza de scanare, au scăzut zgomotele, a crescut calitatea, au scăzut prețurile și încet, încet acest dispozitiv a devenit cât se poate de accesibil.

Până una alta, să intrăm puțin mai în amănunt. Un scanner nu face nimic altceva decât să „citească” o imagine (a unei poze sau a unui text) deja tipărită și să transforme rezultatul într-un fișier digital. Datorită diversității obiectelor ce pot fi „citite”, pe piață se găsesc câteva tipuri de scanere. Cel mai cunoscut nouă este cel flatbed, deoarece este cel mai uzual și dispune de un cap cititor mobil. Un al doilea model este scannerul sheet-fed. Acest tip de scanner nu are foarte multe părți în mișcare, singurul lucru care se zbate fiind hârtia care trece prin fața unui cap cititor fix. În categoria cea mai light sunt scanerile handheld, ce sunt acționate manual (portabile) și cu ajutorul cărora pot fi scanate lucruri ce în mod normal nu pot fi poziționate într-un scanner normal. Cele mai rar întâlnite modele de scanere sunt cele cu tambur. Ele se întâlnesc cel mai probabil în laboratoare profesionale unde se lucrează cu materiale și imagini la rezoluții foarte mari.

În ceea ce urmează, noi ne-am oprit (deocamdată) la modelele de scanere flatbed, deoarece sunt cele mai avantajoase pentru toată lumea.

Scanare rapidă și eficientă



Afirmația lui Dimmu

Scanning... in Progress

Majoritatea scanerelor din acest test au la bază cea mai nouă tehnologie de scanare, grație senzorului CCD. Senzorii CCD (charge-coupled device) sunt întâlniți și la unele camere foto digitale și nu sunt nimic altceva decât niște mici diode foarte sensibile la lumină al căror rol este să transpună fiecare pixel dintr-o imagine tipărită într-un fișier digital. Până să ajungă la acest senzor, imaginea este trecută printr-un întreg mecanism format din filtre, oglinzi și numeroase lentile. Pentru ca imaginea scanată să fie cât mai apropiată de cea reală, trebuie luate în calcul și tipul și puterea lampii ce luminează respectivul document.

Scopul acestui test a fost acela de a vă arăta cum stă situația cu scanerile flatbed sub 100 de euro de la noi. Testul a avut la bază un PC dotat cu procesor

Intel Pentium 4 la 3 GHz, 512 MB de memorie și, cel mai important, un port USB 2.0. Scanerile au fost evaluate la capitelele calitate și viteză cu ajutorul unor tipărituri de mare rezoluție, special concepute pentru teste de scanare. Rezoluția s-a testat prin setarea și scanarea la rezoluția maximă hardware (rezoluția optică) în mod alb-negru (bitmap) și grayscale, în timp ce, pentru scanarea cromatică și a fotografiilor am abuzat de rezoluția de 300 dpi. Toate aceste teste au fost cronometrate, astfel că o parte din nota obținută de fiecare scanner se datorează și vitezelor de scanare.

■ Bogdan S.



Canon CanoScan 3200F

- + viteză
- + calitate
- zgomot

Nota LEVEL:	8,14
Nota calitate:	7,1
Distribuitor: Atlas Comp. / Tornado Sist.	
Telefon: 021-410.29.26 / 021-206.77.77	
Pret: 87 EURO (fără TVA)	

CanoScan 3200F oferă cam absolut tot ceea ce își poate dori un user. Pe cei care deja dețin un scanner de prea mult timp îi sfătuiesc să facă o achiziție nouă. Pe cei care nu au mai avut și au de gând să schimbe acest lucru îi sfătuiesc să cumpere acest model doar în cazul în care doresc să îl și folosească. Ce-i drept, la ce design are și la modul în care este construit, tentația de a-l folosi pe post de bibelou este destul de mare. Kit-ul foto pe care acest scanner îl are în dotare poate fi de un real folos celor care se

împiedică la fiecare pas de câte un film foto sau de vreun diapozitiv. Indiferent dacă îl folosiți să scanați doar niște documente sau opere de artă de prin diverse cataloage, nu veți fi dezamăgiți de rezultat. Din păcate, rezoluția optică de 1200 dpi (dots per inch) vă poate crea mici probleme la anumite fotografii

de familie. Gradul de detalii scoase la „interval” poate încorda puțin nervii prietenei sau ai soției.

În ceea ce privește dotările software ce însoțesc scannerul, am puține rețineri. Cei obișnuiți cu programe puternice de editare foto vor strâmba puțin din nas la colecția de programe ce sunt oferite „gratis”.



	2	3	4	5	
Model	Canon CanoScan 3200F	Canon Lide50	Umax Astra 6400	Genius ColorPage-HR6X Slim	BenQ Scanner 5550
Distribuitor	Atlas Computer / Tornado Systems	Atlas Computer / Tornado Systems	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tornado Systems
Telefon	021-410.29.26 / 021-206.77.77	021-410.29.26 / 021-206.77.77	021-211.70.90	021-211.70.90	021-206.77.77
Pret	87	83	93	63	41
CCD	1200 x 2400	1200 x 2400	600 x 1200	600 x 1200	1200 x 2400
Interfață	48	46	42	48	48
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	FireWire-IEEE 1394	USB 1.1	USB 2.0
Interfață	da	nu	nu	da	nu
Interfață	da	da	nu	da	da
Interfață	da	da	da	da	da
Interfață	da	da	da	da	da
Interfață	nou	nou	vechi	vechi	vechi
Interfață	3	10	10	12	13
Interfață	10	1,9	10	10	10
Interfață	2	4	2	4	3
Interfață	9	10	10	9	9
Interfață	6,6	8,3	6,6	6,6	6,6
Interfață	9	9	9	7	9
Interfață	71,9	56,1	40,6	64,5	56,3
Interfață	100	71,6	72,2	52,3	43,3
Interfață	71,1	100	88,2	81,8	80,2
Interfață	81	7,9	7,07	6,6	6,4



Canon CanoScan 3200F

Canon Lide50

Umax Astra 6400

Genius ColorPage-HR6X Slim

BenQ Scanner 5550

Genius ColorPage-HR6X Slim

- + kit transparentă
- + auto unlock
- rezoluție

Nota LEVEL:	6,67
Performanță:	8,2
Distribuitor:	UltraPRO Computers
Telefon:	021-211.70.90
Pret:	63 EURO (fără TVA)

Nu trebuie să fii un geniu(s) ca să îți dai seama că lucrurile simple se rezolvă cu soluții simple. Din aceeași categorie face parte și acest model de scanner ColorPage-HR6X Slim. Ușor, destul de suplu și cu un oarecare iz de eleganță, acest scanner își poate câștiga fanii destul de ușor. Deși are o rezoluție optică de doar 600 x 1200 dpi, (lie vorba între noi, foarte puțini folosesc mai mult), iar rezultatele obținute cu ColorPage-HR6X Slim se remarcă printr-o coloristică caldă și foarte bogată.



Dacă din întâmplare acest scanner ajunge să facă muncă de birou, atunci el vă pune la dispoziție cele cinci butoane cu funcții rapide de scan, copy, fax, recognize și send e-mail. Că tot veni vorba despre recognize OCR, adică funcția de recunoaștere de caractere, acest scanner este însoțit de unul dintre

cele mai „recunoscute” programe de acest gen: Abbyy FineReader OCR.

La fel ca și în cazul altor câteva scanere, și Genius ColorPage-HR6X Slim dispune de un dispozitiv ce îi permite utilizatorului ca atunci când nu folosește scannerul, acesta să poată fi parcat pe verticală.

6	7	8	9	10	LOC
Umax	Mustek	Mustek	Umax	BenQ	Producător
Astra 4700	Bear Paw 4800TA Pro II	OpticPro ST 12	AstraSlim 1200 SE	Scanner 5000	Model
UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	Tornado Systems	Ofertă
021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90	021-206.77.77	
89	96	72	75	86	
CCD	CCD	CCD	CCD	CCD	
1200 x 2400	2400 x 4800	600 x 1200	1200 x 2400	1200 x 2400	
48	48	48	48	48	
USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1	USB 1.1	
nu	da	da	nu	nu	
da	da	da	da	da	
da	da	da	da	da	
vechi	noii	nou	vechi	vechi	
8	14	16	22	11	
1,3	10	10	10	10	
1	2	1	3	3	
9	10	9	10	9	
15,8	1,6	5,6	7,6	6,6	
4	3	9	10	10	
56,3	100	62,5	56,3	56,3	
34,4	32	38	28,3	27,8	
79,6	49,7	65,7	76,4	76,4	
5,7	5,6	5,5	5,4	5,4	



Umax Astra 4700

Mustek Bear Paw
4800TA Pro IIPlustek OpticPro
ST 12Umax AstraSlim
1200 SEBenQ Scanner
5000

Nokia 6610i

Când vine vorba de a îmbina utilul cu plăcutul, telefonul Nokia 6610i poate fi considerat ca fiind una dintre variantele câștigătoare. Indiferent de anturajul vostru, cu acest telefon puteți atrage mult mai ușor atenția celorlalți. În opinia mea, combinația foarte interesantă de argintiu cu negru sau argintiu cu albastru scoate în evidență mult mai ușor ecranul său color. Prin intermediul acestuia pot fi vizionate fără probleme toate pozele ce se pot realiza prin intermediul camerei foto digitale incluse. Din păcate, rezoluția acestor poze este destul de mică, însă avem o paletă largă de opțiuni când vine vorba despre rington-uri. În memoria

acestui se găsesc nu mai puțin de 21 de melodii polifonice și 10 melodii monofonice. Pentru momentele cu prea puțină „acțiune”, Nokia 6610 se poate transforma într-un mini receptor de posturi radio sau într-o mini consolă de jocuri pe care tronează PuzzleChess și Bounce.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 44 x 19 mm
Greutate:	87 g
Display:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 430 de ore
Talk time:	maxim 3,5 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



Motorola RAZR V3

Printre modelele de telefoane mobile lansate de compania Motorola în această perioadă se numără și RAZR V3. Designul său impresionează în special prin „îmbrăcămintea” realizată dintr-un aliaj special de aluminiu, ce conferă utilizatorului un grad ridicat de siguranță. Spre încântarea noastră, acest lucru nu este singura noutate ce însoțește telefonul V3. Tastele telefonului au fost realizate dintr-un polimer chimic, fapt ce a redus grosimea telefonului la doar 14 milimetri. În ceea ce privește funcționalitatea lui V3, paleta de servicii și opțiuni oferite este foarte extinsă. Spre

exemplu, fișierele video codate MPEG4 sau MP3-urile nu sunt o noutate pentru acest telefon.

Pe de altă parte, navigarea pe Internet, jocurile Java sau aparatul foto digital inclus sunt alte opțiuni ce pot fi utilizate pentru petrecerea timpului liber.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 53 x 14 mm
Greutate:	95 g
Display1:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Display2:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	98 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 3 ore



Siemens SK65

Deși seamănă mai mult cu un organizator, acest telefon este incredibil, în special pentru persoanele pentru care MMS-ul sau SMS-ul este un mod de viață. Inovația celor de la Siemens este tastatura QWERTY cu 37 de butoane, ce poate fi extrem de utilă în situația în care trebuie să luați foarte rapid niște notițe sau să scrieți un e-mail. Siemens SK65 poate să înmagazineze în cei 64 MB de memorie internă o cantitate impresionantă de informații, aplicații Java sau rington-uri polifonice. Pentru a ușura transferul anumitor date, telefonul poate fi conectat la un PC fie prin intermediul portului infraroșu, fie prin USB.

Pauzele de recreare pot fi umplute cu mai multă acțiune grație celor trei jocuri incluse (Chess master, Golf și Sea Battle).

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	120 x 47 x 22 mm
Greutate:	144 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

■ Bogdan S



Eroul (Hero (Ying xiong))

La apogeul perioadei de război între statele chineze, țara este împărțită în șapte regate: Qin, Zhao, Han, Wei, Yan, Chu și Qi. De-a lungul anilor, regatele s-au luptat între ele fără milă pentru a obține supremația.

Regatul Qin e cel mai hotărât să câștige. Regele din Qin e orbit de visul de a cuceri întreaga țară și de a deveni primul împărat. Timp de mai mulți ani, el este cea mai vânată țintă pentru asasinii din celelalte șase regate. Dintre aceștia, cei mai de temut sunt cei trei asasini legendari: Sabia Frântă, Fulg de Nea și Cerul.

Când enigmaticul șef al trupelor regale, Cel fără Nume, sosește la palat purtând armele



asasinilor uciși, Regele se arată nerăbdător să-i audă povestea: o poveste cutremurătoare despre dragoste, onoare și datorie, care depășește granițele istoriei.

An: 2002
Gen: Action
Distribuție: Jet Li, Tony Leung Chiu-Wai, Maggie Cheung
Regie: Zhang Yimou
Compania: NEW FILMS

Craniile II (The Skulls II) VHS și DVD

Craniile a fost apreciat drept „cel mai bun thriller de suspans” de către revista Wireless Magazine. Iată acum umarea sa uluitoare—Craniile II. Suspansul începe când un student nevinovat e atras în lumea misterioasă a celei mai puternice societăți secrete a națiunii.

După ce se înscrie în societatea Craniile, Ryan Sommers (Robin Dunne) e avertizat să nu trădeze secretele organizației sau ale membrilor săi sus-puși. Ryan e martor la o crimă în camerele private ale societății și descoperă cum, cu cât se apropie mai mult de adevăr, cu atât mai periculoasă devine viața pentru el.



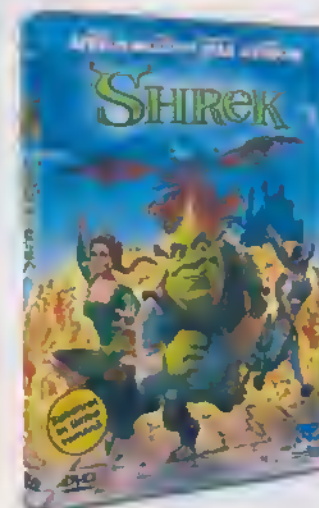
Presiunea la care e supus din partea colegilor săi ia un nou înțeles în acest thriller sexy.

Cel mai sexy film de groază al anului!

An: 2002
Gen: Thriller, Action Thriller
Distribuție: Robin Dunne, Lindy Booth, Ashley Cafagna
Regie: Joe Chappelle
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Shrek (Shrek) DVD

Această comedie realizată în întregime pe calculator prezintă aventurile lui Shrek (Mike Myers), un căpcăun verde căruia îi place singurătatea, dar a cărui mlaștină este invadată de creaturi de poveste, alungate de diabolicul Lord Farquaad (John Lithgow). Pentru a-și redobândi singurătatea, Shrek trebuie să-l salveze pe printesa Fiona (Cameron Diaz), cu care Farquaad intenționează să se însoare, din ghearele unui dragon. Shrek e însoțit în aventurile sale de un măgar foarte vorbăreț (Eddie Murphy), care



va descoperi un secret îngrozitor al printesei Fiona.

An: 2001
Gen: Adventure / Romance / Animation / Fantasy / Family / Comedy
Voci: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, John Lithgow, Vincent Cassel
Regie: Andrew Adamson, Vicky Jensen
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Fracul magic (The Tuxedo) DVD

Jackie Chan (Ora de vârf) și Jennifer Love Hewitt (Heartbreakers) sunt parteneri croiți la comandă pentru Fracul magic, un film de acțiune plin de umor, adrenalină și cascadorii nebunești. Jimmy Tong (Chan) e un taximetrist obișnuit, devenit șofer, care îmbracă un costum de super-spion, de două milioane de dolari, și devine brusc un agent secret strălucitor. Pregătit pentru probleme, acest smoching de lux îl aruncă pe Chan și pe partenera sa (Love Hewitt) în lumea periculoasă a spiona-



jului internațional. Îmbrăcați-vă pentru acțiune!

An: 2002
Gen: Action / Sci-Fi / Comedy
Distribuție: Jackie Chan, Jennifer Love Hewitt
Regie: Kevin Donovan
Compania: UNIVERSAL PICTURES



1000
2000
3000
4000
5000
6000
7000
8000
9000
10000

ROMANA STUDENTEASCĂ 2004

Festival
National
Studentesc

CONCURS LEVEL 51



Câștigă jocul DOOM 3

Cine este producătorul jocului DOOM 3?

- a. Activision ☐
- b. id Software ☐
- c. Carmack Industries Ltd. ☐

Nume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____

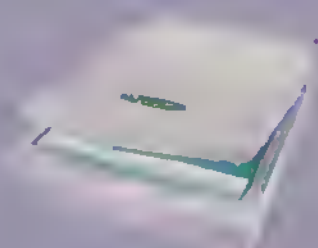
Comuna: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Scopul acestui concurs este de a promova jocul despre jocul DOOM 3 din acest număr de revista.

Concursul este organizat de Best Distribution în colaborare cu id Software. Termenul de încheiere este 31.12.2004. Premiile vor fi acordate la 1.1.2005.

CONCURS LEVEL 51



Câștigă un scanner Mustek ScanExpress 1248UE USB

Cine este producătorul scanner-ului Mustek ScanExpress 1248UE USB?

- a. HP ☐
- b. Canon ☐
- c. Epson ☐

Nume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____

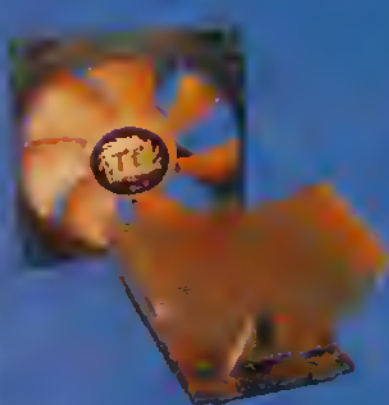
Comuna: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Scopul acestui concurs este de a promova scanner-ul Mustek ScanExpress 1248UE USB din acest număr de revista.

Concursul este organizat de Ultra PRO Computers în colaborare cu Mustek. Termenul de încheiere este 31.12.2004. Premiile vor fi acordate la 1.1.2005.

CONCURS LEVEL 51



Câștigă un cooler Thermalright SLK 947U

Cine este producătorul jocului Spellforce: The Breath of Winter?

- a. Phenomic Game Development ☐
- b. Jowood Productions ☐
- c. Jowood Studios ☐

Nume: _____

Strada: _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____

Comuna: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Scopul acestui concurs este de a promova cooler-ul Thermalright SLK 947U din acest număr de revista.

Concursul este organizat de Pentax.ro în colaborare cu Jowood Studios. Termenul de încheiere este 31.12.2004. Premiile vor fi acordate la 1.1.2005.

Garfield, The Movie

Viata este cum nu se poate mai dulce pentru Garfield (Bill Murray), un motan cum nu se poate mai cuminte. Așezat pe fotoliu în fața televizorului, se înfruptă din mâncarea sa favorită, lasagna, și face glume proaste pe seama stăpânului său, Jon. Garfield este stăpânul universului. Asta până într-o zi, când Jon îl ia pe Garfield cu el în vizită la frumoasa veterinară Liz Wilson (Jennifer



Love Hewitt), care îi oferă în dar o creatură pufoasă și neastâmpărată ce reprezintă tot ceea ce Garfield urăște mai mult pe lume. Garfield face cunoștință cu drăgăstosul Odie... un câine. Pentru prima dată în cele nouă vieți ale sale, sarcasticul motan rămâne fără grai. Neastâmpăratul cățel îl alergă de colo-colo, până când leșină de oboseală sau se izbește de vreun perete, și latră vesel prin casă spre amuzamentul lui Jon, care se atachează pe loc de el. Odie i-a dat lui

Garfield viața peste cap. Soluția lui Garfield: AFARĂ, CÂINE AFURISIT! Iar când năzdrăvanul cățel cade în mâinile unor răufăcători, ai crede că Garfield e în al nouălea cer de hucurie. Însă cu un curaj și o energie ce nu îl caracterizează de fel, Garfield renunță la leneveală pentru a trece la acțiune. Este ferm hotărât să realizeze imposibilul: să-l salveze pe Odie.

Data lansării 17 septembrie 2004

Distribuit de InterCom Film România

The Chronicles of Riddick

În Univers este o perioadă întunecată. Planetele cad una după alta sub stăpânirea Necromorilor – războinici cuceritori care oferă lumii întregi o alegere simplă: să se convertească sau să moară. Aceia care refuză regulile impuse de ei speră în zadar ca cineva sau ceva va încetini creșterea Imperiului Nectro. Rebeli există, dar au viața scurtă, iar salvatorii sunt în număr foarte redus. Când lucrurile merg prost, supraviețuitorii se agață de orice: mituri, profeții și speranțe deșarte, cum ar fi existența unor eroi izbăvitori. Dar binele nu este întotdeauna antidotul răului, iar legendele pot fi greșite. Uneori, antidotul răului este ceva și mai rău. Ca urmare, un exilat de tristă amintire este solicitat să intre în luptă. El este Riddick (Vin Diesel), un tip cărui nu-i pasă cine stăpânește Universul atât timp cât este lăsat în pace. El locuiește de cinci ani pe o planetă uitată de Dumnezeu din sistemul Taurus. Aici s-a refugiat și de atunci nu s-a mai uitat înapoi. Majoritatea timpului și-o petrece

ajutând mercenarii să evadeze, aceștia devenindu-i aliați de nădejde. Pentru el totul este neinteresant, orice s-ar întâmpla, apocalipsă sau pace, tot ceea ce-l preocupă este să-și salveze pielea. Dacă procedezi la fel, ești prietenul lui. Aceasta până într-o zi. Iar atunci...

Data lansării 24 septembrie 2004



WWW.

Genetic Saving & Clone Inc.

savingsandclone.com

Ți-a fugit mîja de acasă și ți-a adus-o vecinu' întinsă pe roata din stînga față și jumătate de parbriz? Sau poate îți e dor de vremurile bune, când pisica era mică și drăguță, nu grasă și nesimțită ca acum... Cine știe, poate te-ai atașat într-atît de animalul tău încât ai vrea să fie lângă tine tot timpul. Ei bine, de acum există o firmă care se ocupă cu clonarea animalelor de casă. Pisicile pot fi clonate încă de acum, însă pentru câini trebuie să aștepti până în 2005.



Internet Tennis

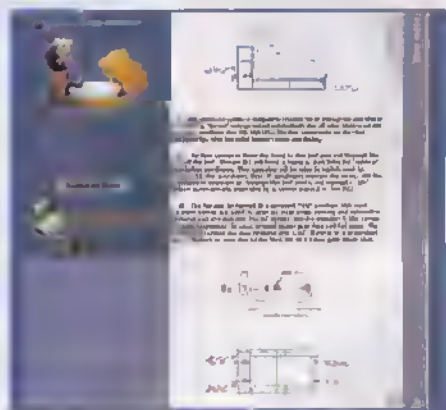
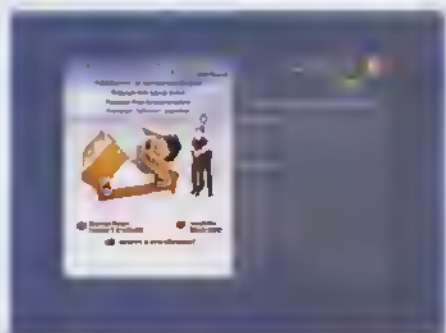
www.fetchfido.co.uk/games/internet_tennis/internet_tennis.htm

Exemplul cel mai elocvent al faptului că nu grafica face un joc. O partidă de tenis pe calculator nu trebuie să aibă teren, arbitri sau spectatori. Nici măcar fileu sau rachete. Până la urmă, chiar și mingea e o chestie opțională. Doar un maus și două cuvinte: Click Here.

Quantum Sleeper

www.qsleeper.com

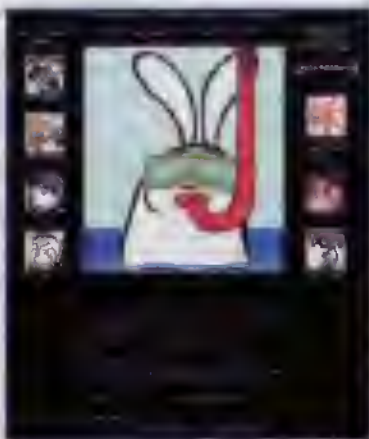
Dacă vrei să nu mai dormi cu un ochi la ușa și băta de baseball sub pernă... Dacă vrei să ajungi să nu te mai sperie nici măcar sunetul bombelor atomice care îți distrug grădina... Dacă ești masochist și vrei să afli cum o să fie să dormi ca într-un coșciug...



Angry Alien Productions

www.angryalien.com

Atunci când Leonardo di Caprio nu este decât un mic lepreu alb, iar titimamai Titanicul este condus de alte rozătoare pufoase, îți dai seama că ceva nu e în regulă. Când Jack Nicholson are două urechi lungi, codiță și blăniță, deja The Shining arată altcunva. Iar atunci când Alien și Exorcistul au numai 30 de secunde (dar bune!), înseamnă că ai ajuns pe Angry Alien Productions.



În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL DRIVE	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL LINUX FEDORA CORE 1	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		

REDUCERE!
REDUCERE!
REDUCERE!talon de
comandă

Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împună cu dovada plății
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin
mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov
sau prin ordin de plată în
contul

Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	750.000 lei	500.000 lei
12 luni	1.500.000 lei	900.000 lei

începând cu luna:

Nume: _____
 Prenume: _____
 Nr. _____ BL _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate: _____ Cod _____ Județ _____
 e-mail: _____
 Data: _____ lei în data de _____ cu munda _____

talon de
abonament

Decupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împună cu dovada plății
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin
mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov
sau prin ordin de plată în
contul

Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face
în contul nr. 50691099507
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!

CHIP Special
RețeleCD
inclus!

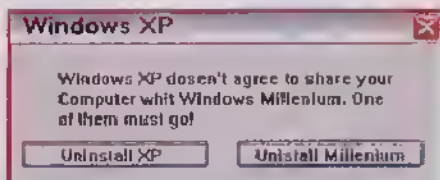
Sfaturi pentru instalarea echipamentului de rețea
Partajarea conexiunii la Internet
Modalități de rezolvare a celor mai
frecvente probleme

Pe CD

Firefox 0.9.1, Trillian 0.74i, Merak Mail Server 7.4.5,
GetRight 5.1, Ethernet 0.10.4



Caută revista la chioșcuri

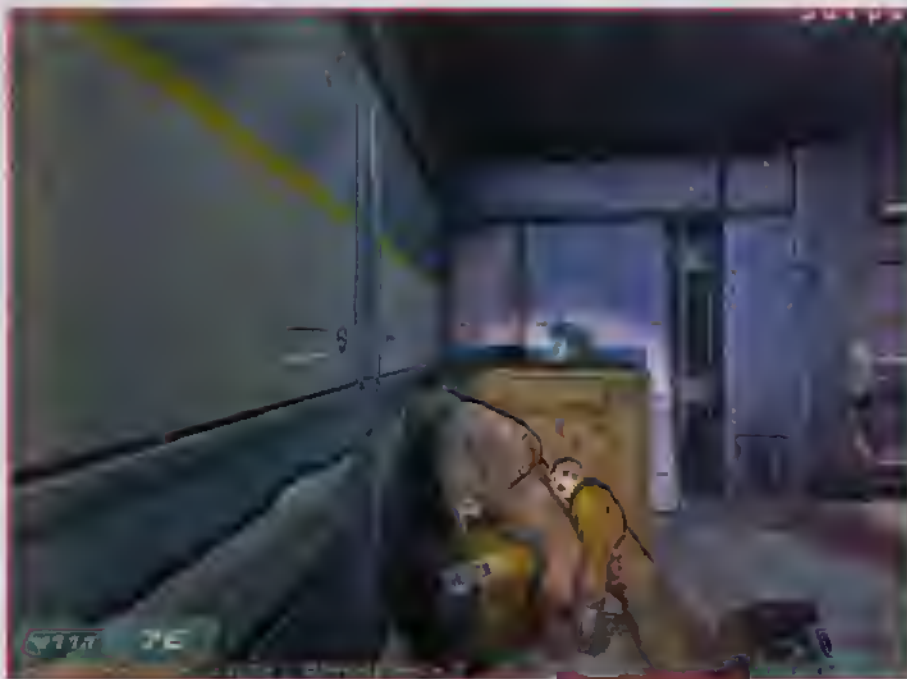


Pun pariu că Windows Millenium pierde.

Imagine primită de la GO2GRAVE.



Deja se dă în spectacol. Ce-i aici z Atena 2004? Imagine trimisă de Firs.



uuuh. No, bine v-a făcut.

Imagine nesemnată.



Feng Shui Freak.

Imagine trimisă de Yami Vegeta.



Încă o contopire în absolut.
Imagine primită de la PuRiCeLe.



Cred c-am dat peste MISA TEAM BILDING.

Imagine trimisă de GO2GRAVE.



Aaaa... Alo magicianu', amenda e două milioane. Imagine primită de la Korosy I. Claudiu.

Câștigătorul din acest număr este GO2GRAVE.

Trimițeți imagini pentru patch la adresa rzaretha@level.ro.



Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modern Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.

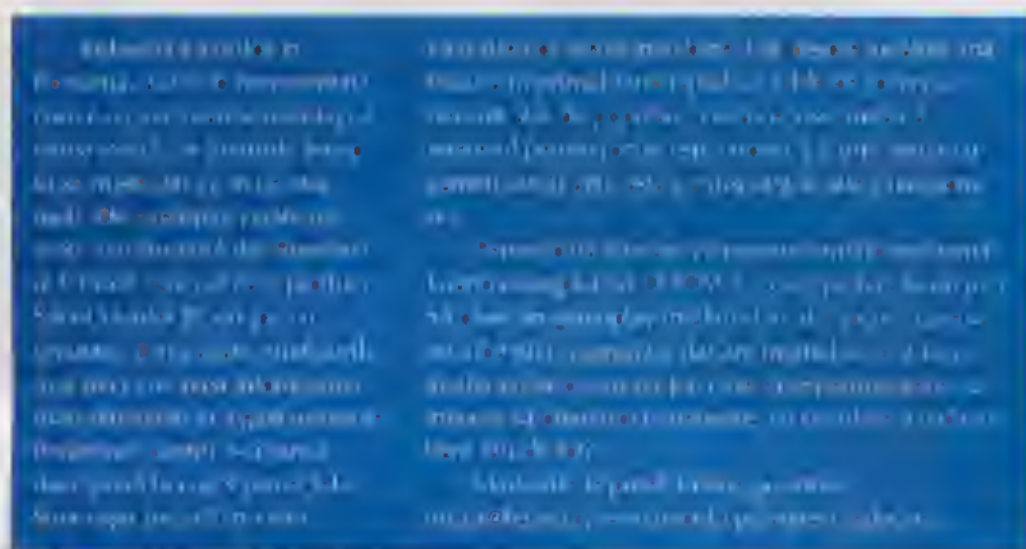


100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

• București: 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• Oradea: 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00 • Arad: 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• Iasi: 0232/26.00.88 0332/40.50.00 • Sibiu: 0269/21.01.12 • Tg. Mureș: 0265/21.12.05	• Timișoara: 0256/49.91.91 0356/40.02.00 • Constanța: 0241/63.99.29 0241/55.41.01 • Vaslui: 0235/31.49.70	• Craiova: 0251/41.65.79 0351/40.32.00 • Satu Mare: 0261/71.21.60 0361/40.04.02
---	---	--	---	--

Jocurile în România



Mr. Quackers

„Recunosc, am prins cam greu ce ați vrut să zicem, dar noroc cu IQ-ul meu. În România sunt două feluri de gameri. Cei care au crescut cu jocurile pe televizor, Mario și HC urile, și cei care s-au născut cu Counter-ul la nas și care dacă te aud zicând Thief sau Planetscape: Torment zic: că îi înjuri. Chestia presantă nu e numai diferența dintre aceste clase gameristice, dar și posesiunile materiale. Adică cum să nu te ofteci când tu cu P3 la 700 MHz și cu 128 SDRAM vrei să joci Thief 3 și vezi că nu merge sau merge ca un album de poze și ăla cu P4 cu 512 DDRAM, GeForceFX 5900XT joacă numai CT. Dar să revenim la evoluția gamerilor din România. Cum am zis, puțini mai sunt cei care apreciază jocurile vechi și care chiar pot să aprecieze un joc nou la adevărata sa valoare. Dacă îl întrebi pe unu care are un calculator de 1 an și habar nu are de DOOM 1&2, de DOOM 3 ăla zice că e super mișto, e realist, grafică super (am auzit pe unu că DOOM 3 are grafică de Counter, numai că e FPS) etc. Aici apar diferențele de opinie: ăia vechi sunt dezamăgiți, ăia noi sunt

entuziasmați. De aceea noi ăștia cu bun simț și XP în domeniul jocurilor suntem enervați că firma X scoate jocul Y care e o porcărie, dar unu nou zice că e cel mai bun. Firmele au văzut chestia asta și cum ăștia noi sunt mai mulți decât ăștia vechi, scot numai joace pentru ăștia noi cu P4 cu... Dar iar am deviat de la subiect. Camereala în România se duce spre o simplitate, o generalizare; dacă joacă toată clasa/ blocul/satul !), trebuie și tu neapărat să îl joci ca să fii cool. Astfel jocurile anonime care nu se bucură de hype ori rămân în umbră ori vin ăștia vechi și îl salvează de la distrugere totală sau poate chiar îndeamnă la un sequel. O altă chestie enervantă e că majoritatea nu mai joacă pentru storyline sau pentru o evoluție a caracterului dintr-un RPG. Adică am auzit de multe ori fraze de genul „ce mă, tu l-ai jucat fără coduri? bă ce fraier ești” sau „cum? tu chiar te-ai chinuit să termini Morrowind în 2 luni? eu am renunțat încă din prima zi”. Dar încă mă mai chinuiește noaptea o experiență. M-am rugat de unu 3 zile să își bage Fallout-ul, poate, poate vede și el „lumina”. Am stat 10 minute să se instaleze, iar eu în acest timp îl ziceam cam cum să facă etc. Când a intrat în joc s-a uitat mirat, a intrat în Temple of Trials și a omorât o furnică. Apoi a scos un „bleah” din ăla țărănesc și a zis „ce bă, ăsta e joc? ăsta e cel mai mare kkt pe care l-am jucat”. Nimic în lume nu poate exprima ce am simțit eu în acel moment. Dar iarăși am deviat. Ar mai fi multe de zis, dar mă rezum la atât și sper ca generația de mâine de gameri să fie altfel. Desigur că peste 10 ani ăștia noi o să fie ăia vechi și ei o să se oftece atunci așa cum ne oftecam și noi în acest moment. Dar ăia vechi de acum ce o să fie? Familiați?”

Minecan Valer

„Ahem, scuze dar nu știu cum să încep... Deci, este seară, tocmai am terminat de citit Chatroom-ul din

LEVEL și am rămas plăcut surprins să văd că FANII adevărați sunt alături de voi întotdeauna și vă înțeleg problemele (că deh, tot oameni suntem). Singurul lucru pe care îl regret este faptul că nu v-am mai scris până acum, chiar dacă sunt un newbie (adică m-ați cucerit acum aproape doi ani la mare artă, și nu-mi pare rău :)). Motivul pentru care nu v-am scris este o necunoscută și pentru mine, deși aproape de fiecare dată aș fi avut multe idei - cel puțin interesante, dacă nu ciudate - de împărtășit cu voi.

Și acum să trecem la subiect! Ce cred eu despre industria joacelor din România? Păi nu cred că se poate vorbi de o industrie, rlin punctul de vedere al producției (heh - Misterele Laurel) și, sincer, n-am jucat până acum nici un joc românesc, chiar dacă unii vor râde! Dacă ar fi să apară o așa zisă industrie (mă refer strict la partea de producție), nu cred că ar avea așa succes, după multele nume sonore care au cauzat detronări, răsturnări de situații, dispute. Nu cred că am fi în stare, nu ÎNCĂ, să producem jocuri care să te lase cu gura căscată, să creăm nume care să ajungă la un nivel superior. Cred că se poate vorbi încă de o suprasaturare a pietei de jocuri, ideile sunt cam aceleași, faza e cine le pune în practică cel mai



Welcome to Romania



Counter-Strike pe bune, nu ca luzării ăia din café-uri!

bine, să ofere gamerului acel feeling de milioane, o grafică excelentă care să-ți desfete retina ș.a.m.d. Toate au un început și cred că suntem undeva pe drumul cel bun totuși... Poate că puținii producători pe care-i avem stagnează acum, dar sperăm că le va „pica fisa” și va fi ceva care să scoată din noi acel „WOW!”. Și mai sper că nu se va produce o explozie de producții care să dezamăgească total! Părerea mea este că derât mult și prost, mai bine puțin, dar făcut bine, și refuz să cred că nu ar avea succes!”

Tancu Robert

„Dacă te duci vreodată la o sală de jocuri și întrebi pe un oarecare aliat de Counter Strike sau Fifa 2004 dacă iese anul acesta Prince of Persia 2 sau dacă are un patch pentru Star Wars: Knights of the Old Republic, se va uita urât la tine pentru o secundă și îți va arăta noua lui tactică de a da cu mingea în bară. Adevărul este că cea mai mare parte din românii pasionați de jocuri stau și dizolvă de zi cu zi un joc la multiplayer (cele mai dese cazuri) fără a mai încerca și altceva... Unde mai este magia jocului??? Recunosc că și eu acu’ un an, doi rupeam cu prietenii Counterul, dar mai jucam și un Spider Man, un Snes Rom de dragul fostului Super Nintendo (dar nici prea multe că după aia te întrebi de ce nu îi funcționează lui Chivu jetpackul). În fine, eu vreau să vă spun că românii nu sunt pasionați de jocuri! Cât despre jocurile produse în România... Păi ce să

spun că nu prea sunt...Toate jocurile pe care le știu eu sunt mini-game-urile de pe net și jocul ăsta nou Getical!”

Spidey

„Despre industria jocurilor din România nu știu prea multe. Am mai auzit de niște shooter-e pline de bug-uri și ăla erotic „Misterele Laurei” (parcă așa se cheamă, n-am avut ocazia să-l joc) așa că, după părerea mea, industria jocurilor din România este slăbută, dar nici n-am pretenții să fie altfel.

Cu jucătorii de pe la noi treaba stă așa: sunt unii care știu doar să joace Counter-Strike și cel mai nou FIFA, care

le merg, sau alea noi care apar ca să se dea mari (eventual un Need for Speed), nu se pricep mai deloc la calculatoare (puterea unui calculator o măsoară în Pentium, habar nu au ce-i ăla un mb, gb, kb, ram etc.), știu doar să deschidă programe, aproape habar nu au despre clasificarea jocurilor etc.

Apoi urmează categoria gainerilor care mai joacă și un Quake3 Arena, Warcraft 3, Alien vs. Predator, Diablo 2. Acești gaineri știu măcar basic-ul calculatoarelor și poate puțin mai mult. Gainerii din această categorie știu ce-i ăla rpg, fps, tbs, rts.

Și în cele din urmă urmează categoria gainerilor adevărați, care prețuiesc jocurile și recunosc unul cu adevărat bun (adică nu se uită numai la grafică și sunet; se uită la gameplay, la storyline și își dau seama dacă producătorii au pus suflet în joc, sau dacă doar au vrut să mai stoarcă niște bani (din buzunarele noastre). Ei sunt pricepuți în ale calculatoarelor (știu basic-ul și advanced-ul noțiunilor de pentru jocuri, se pricep la programare...).

Ai mai întrebat de mass-media. Păi nu prea. Cea mai bună sursă sunt revistele: LEVEL, PC Games...

De televiziune, parcă este o emisiune pe Antena care mai zice despre jocuri (doar vreo 3-4 și prezentare scurtă), expoziții și alte alea.

Oricum nu o să vezi vreun trailer ca reclamă. Și mai am o nemulțumire: se țin prea puține concursuri, iar despre cele care se țin aflăm foarte târziu.



Un gamer adevărat se vede de mic

UN ELF SE DESTĂINUIE

Urmează-mă!
Modul de viață al elfilor s-a
schimbat: împreună, vom dezlega
acest teribil mister...

Fiecare membru al
comunității strânge banii,
chiar și pe cei dubioși,
iar toți cu același,
singur scop.

Privește! Bunul meu prieten
nu a închis un ochi toată noaptea.
Cel mai puțin făcutul hoj ț-ar putea
pătrunde nestingherii în încăperea...

Pe voi, cine să vă mai
trănească, când toți sunt
atât, atâți de priști în
activitatea lor?

Totul a început o dată cu incursiunea, deapărată
de bătrânii vrăjitori, în temnițele de la marginea pădurii
elfilor. În adâncurile pământului, aventurierii au găsit un
artefact, o mașinărie mult lovită apoi în aletiere și care
și-a lăsat influența asupra comunității.

Astfel, s-a înființat o nouă ghildă,
a celor care se folosesc de mașinărită.
Din câte știu, această brează se va diviza,
detoriți genurilor diverse în care
elfii utilizează artefactele.

Totul, puțin sunt amănunțit,
cel mai mult - simpli distanță.
Cu ajutorul tiparului, cunoscătoții
încearcă să-l educe
pe începători.

Eu unul, rămân la
biblioteca mea și la
culturile primordiale
ale naturii.

Mă alungi, știu, pentru că
și tu ești un adept al mașinărității.
Mă voi înveli în triseta mea și-mi
voi găsi liniștea în tărutul măștii.
Eu nu am nevoie de mașinărită...



Nuuu! Nu mă lasă și pe mine să mă joc cu ei...

Ce-i drept, aș dori mai multe, de peste tot. Aș dori să fie mai ieftină revista (dacă nu să aibă mai multe informații sau jocuri), aș dori să nu merg la școală, aș dori ca totul să fie gratis, aș dori ca fetele să se arunce pe mine, dar nu tot ce ne dorim se întâmplă ☹.

dethknife

„Industria jocurilor în România...

Hmm, acum pe oricine ai întreba, oricine știe ce e ăla un joc pe calculator deși au sau n-au PC acasă. Acum în România, peste jumătate din populație (cu mult peste) are calculator. Deși am evoluat mult (noi românii) și există mulți gameri care știu ce înseamnă RPG și FPS, care știu care sunt alea și știu să le deosebească unul de altul, există MULT mai mulți care habar n-au! Se joacă nonstop Counter Strike, sunt meseriași de meseriași la jocul ăsta, dar habar n-au ce gen e măcar... Și sincer să fiu, oricine poate să apese 4 butoane și un clic. Nu zic că nu îmi place counteru (deși înainte îl uram, acum și eu merg pe la net din când în când numai ca să mai fac câteva fraguri:)). Acum când mergi pe la net vezi din 30 de calculatoare 20 ocupate de copii sub 14 ani în Counter pe net. Și despre mass-media n-am ce zice... Suntem total ignorați. Singurele dăți când suntem în atenția mass-mediei este numai atunci când se mai face câte o victimă din cauza calculatorului (am și în clasă unu care a ajuns în ziar... A leșinat în fața calculatorului după 33 de

ore și l-a luat ambulanța și ghiciți la ce joc... Counter Strike, normal!). Concluzia este că există destui cunoscători dar există și mai mulți fane...necunoscători ☹.

Ca un preview pentru Chatroom-ul de luna viitoare („Jocurile cauzează sau nu dependență?”), vă propun să aruncați un ochi peste următoarea scrisoare:

Hețegen Florin

„Umblu pe stradă năuc după opt ore de lucru într-un haos total.

În secția în care lucrez eu, media de vârstă se învârtă undeva pe la treizeci de ani. În momentele de respiro, reușim să mai povestim ce nivel am terminat din Painkiller sau Far Cry, sau cei cu sisteme mai slabe se rezumă la Della Force – Black Hawk Down sau Rainbow Six. În fine, reușesc să plec spre casă. Pe drum în troleibuz, copii de școală primară discută despre Counter Strike, Unreal Tournament 2004 sau mai știu eu ce. Ciulesc urechile. Reușesc să aud „combo”, „head shot”, „multiplayer”, „Barton”, „Creative Audigy” și altele. Rămân blocat. Într-un fel de transă reușesc să mă târăsc prin căldură reușind să evit soarele ca un adevărat „Thief”. Ajung acasă. Cu ultimele puteri, mă îndrept spre calculator. Deschid ușa la cameră... Disperare. Fiu-meu se joacă NFS Underground. Sunt disperat, un tremur ușor mă apucă, intru în sevră, îmi vine să mă dau cu capul de pereți

când... Îmi vine o idee: „Laurențiu, du-te până la magazin să cumperi o pâine”. După vreo zece minute, pleacă. Triumfător, mă așez la calculator și încep să joc Painkiller, imaginându-mi că generalul lui Lucifer de la sfârșitul nivelului e șeful meu. Când era lupta în toi, simt o ușoară bătaie pe umăr și aud un glas pîtigăiat: „Tati, îmi pui Tapu Ticu (joc educativ) pe comp?”. Mă trec toate transpirațiile, mi se încăleștează mâna pe maus, dar reușesc să mă abțin. „Denisa, nu vezi că sunt ocupat, vino mai târziu”. După o jumătate de oră de mărieli, trebuie să cedez locul. Resemnat, aștept seara.

E seară. Lumea merge la culcare, iar eu reușesc să cuceresc ultima redută, calculatorul. Cu un zâmbet în colțul gurii încep Medieval – Total War. Timpul trece, eu construiesc din greu clădiri, antrenez trupe și, satisfăcut, le trimit apoi la moarte. În timpul unui asediu, după ce am bombardat zidurile cetății și am trimis trupele în castel, simt că mă la o moleșală și mi se taie filmul. Auzeam o muzică orientală și zgomote de luptă. La un moment dat, se apropie un călăreț în goană, descalecă și vine la mine și mă scutură: „Generale, gene... gene... ge... Anormaaaalule, iar ai adormit la calculator.” Era 5 dimineața și trebuia să plec la serviciu.

Salut,

Mă numesc Hețegen Florin, dar mi se spune Don Pedro aka Il Padrino și sunt din Timișoara. Am 32 de ani și după cum sper că v-ați dat seama sunt un jucător (gamer) înrăit. Din „păcate”, nu sunt singurul din familie, am concurență puternică.

Îmi cer scuze că nu m-am prezentat de la început, dar această introducere mi s-a părut mai potrivită pentru a răspunde la întrebarea dacă se joacă lumea pe calculator. Părerea mea este că se joacă și încă mult. Ce fel de jocuri nu știu precis, dar fiecare are preferințele lui. Eu de pildă joc în funcție de starea în care sunt. Dacă sunt obosit prefer un shooter sau un racing, dacă sunt odihnit prefer o strategie sau un șah pe net.

Chiar și funcționarul de la ghișeu, dacă le uiți cum trebuie vezi că are deschis Solitaire-ul sau Mine Swiper-ul. Contează ce joacă? Îi interesează ce joacă? Că este RPG, sau shooter, sau quest, sau adventure? Pe unii da, pe unii nu, dar toți au aceeași dorință: să joace.”

Model of type:

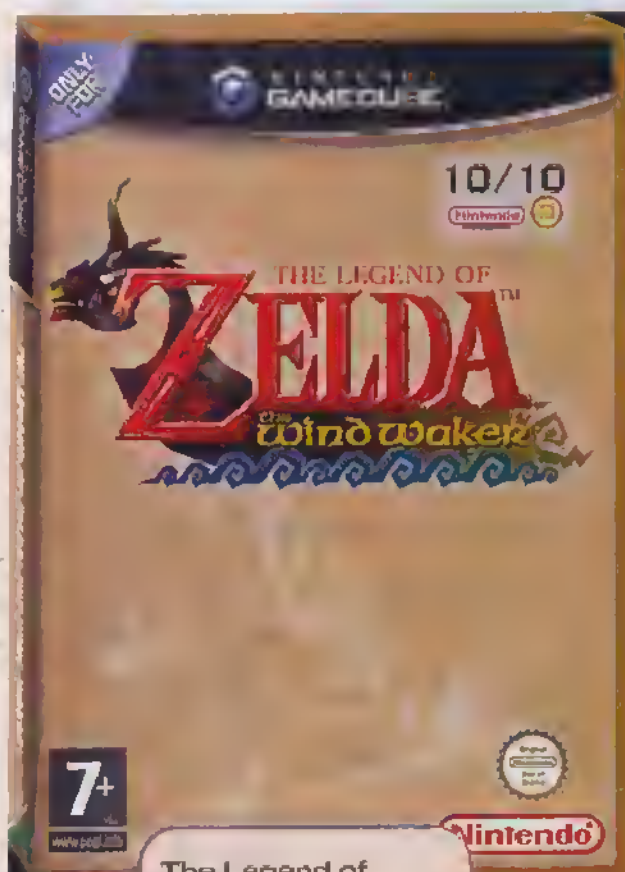
$$Y_{ijk} = \mu + \alpha_i + \beta_j + \gamma_k + \delta_{ij} + \epsilon_{ijk}$$

Book Computers	7
Unisoft	10-12-13
Frontier Computer	11
East Distribution	12-13
Plymouth	50
K. Tech Electronics	71
Subflow	72
pac	75
Performance Computers	104



PORT ROYALE





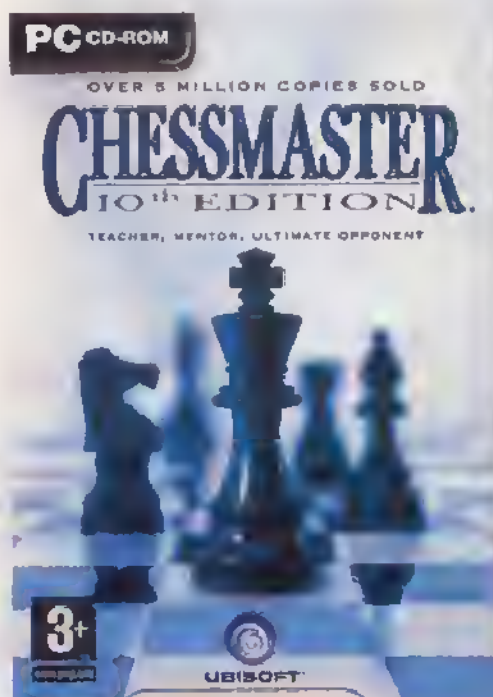
**The Legend of
Zelda: The Wind
Waker**

Cu adevărat legendar



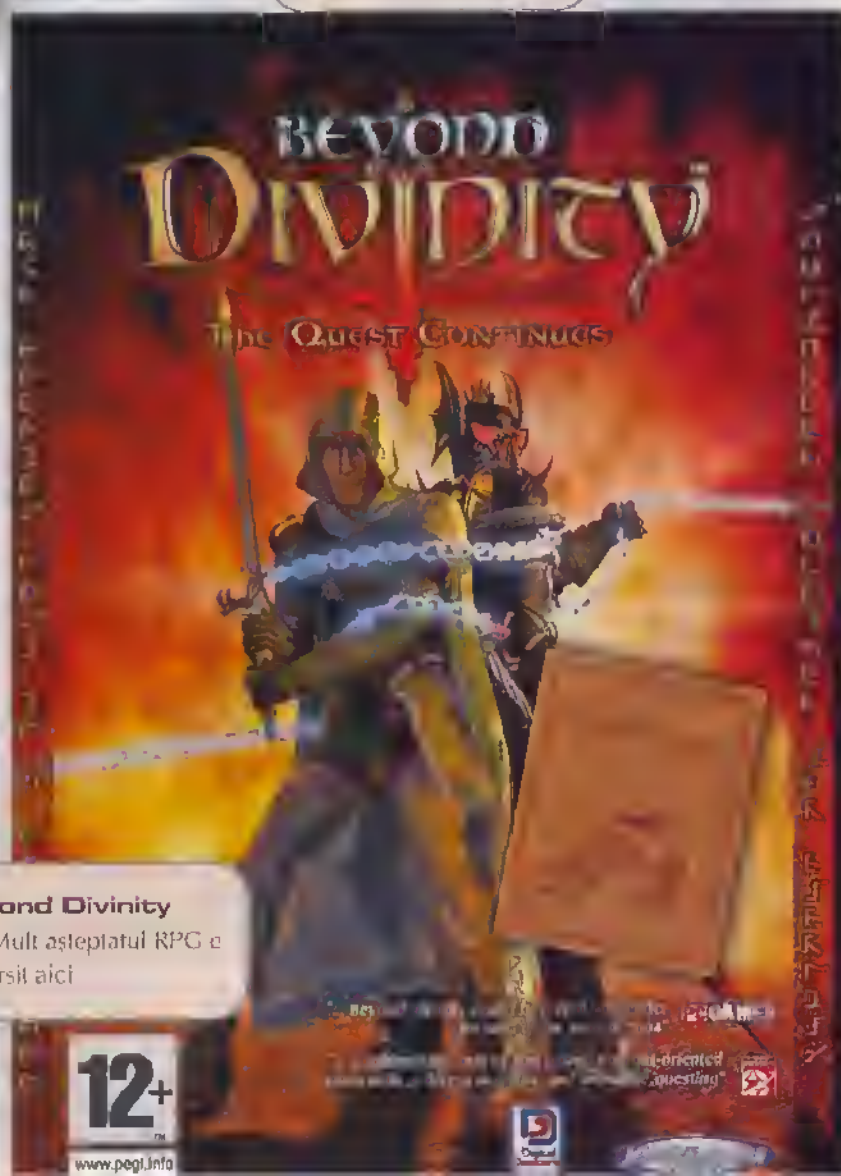
Transport Giant

Poți deveni cu
adevărat un gigant?



**Chessmaster
10th Edition**

Cea mai evoluată
versiune de șah pe
calculator



Beyond Divinity

Mult așteptatul RPG e
în sfârșit aici

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

Game with MSI, Now!



MSI RX800PRO-TD256



449€

Memorie 256 MB

La nuova serie Radeon X800 di ATI è la più potente e versatile mai creata. Con il suo design innovativo e la sua architettura avanzata, la Radeon X800 è in grado di gestire i giochi più recenti con la massima fluidità e dettaglio. La Radeon X800 è anche la prima scheda video a supportare il formato HDCP (High Definition Content Protection) per la protezione dei contenuti digitali. La Radeon X800 è disponibile in versioni da 256 MB e da 512 MB di memoria.

MSI NX6800 Ultra-T2D256



539€

La nuova serie GeForce 6 di NVIDIA è la più potente e versatile mai creata. Con il suo design innovativo e la sua architettura avanzata, la GeForce 6 è in grado di gestire i giochi più recenti con la massima fluidità e dettaglio. La GeForce 6 è anche la prima scheda video a supportare il formato HDCP (High Definition Content Protection) per la protezione dei contenuti digitali. La GeForce 6 è disponibile in versioni da 256 MB e da 512 MB di memoria.

Dynamic Overclocking Technology



La tecnologia Dynamic Overclocking Technology (DOOT) di MSI permette di aumentare automaticamente la frequenza di lavoro della scheda video in base al carico di lavoro. Questo permette di ottenere prestazioni superiori senza dover intervenire manualmente. La DOOT è attivata automaticamente quando il sistema è sotto carico e si disattiva quando il sistema è in idle per evitare surriscaldamenti.

